邮发代号：82-726

电脑应用和娱乐的第一选择 总第126期



大众软件

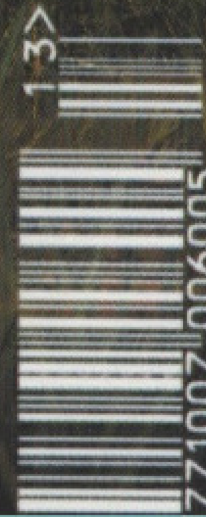
2002
13
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM 半月刊



第一款走向世界的国产ARPG游戏

秦始皇离开人世的时候，作为皇位第一继承人的皇太子扶苏，却接到了赐死的诏书。究竟谁是真正的杀父凶手？注定要经历苦难的秦朝太子拷起自己的宝剑，一幕中国版的《王子复仇记》就此在《秦殇》中展开！

■新品初评　WPS Office 2002
■专栏评述　走在爱与恨的边缘——从一个侧面看青少年网上交友现象
■硬件评析　脱胎换骨的变化——个人电脑升级指南
■网络时代　上网，你安全吗？
■前线地带　古墓丽影——黑暗天使
■游戏试炼场　《轩辕剑肆》测试版抢先体验
■攻城略地　多情剑客无情剑——小李飞刀



刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN


一切皆有可能







谁说不可以
放开限制，任何地方都是你的运动场，只要你想，就有可能！

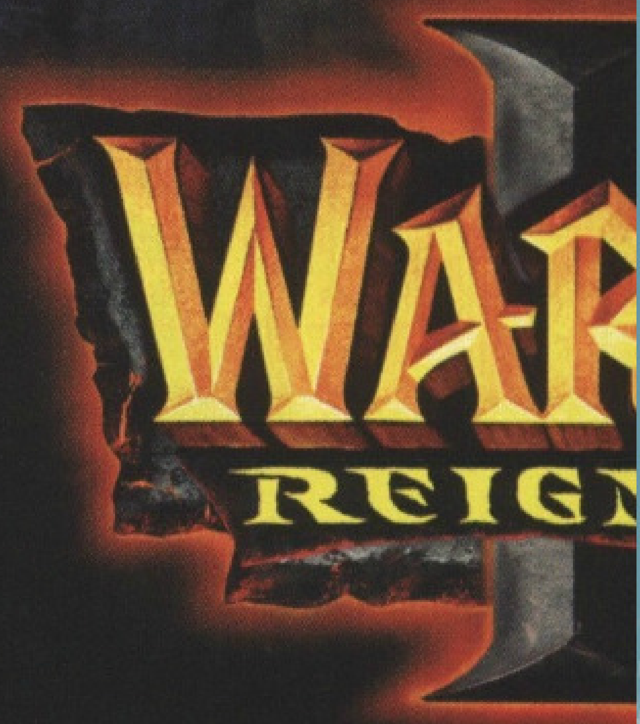
every hero leaves a legend...what will your legend be?
每一位英雄都留下了一段传奇...你的传奇会是什么？







唯一推荐显卡微星 阿修罗





新

霹雳风雨 血色光荣

《霹雳小组3：年度版本》五月再战江湖

- 增强的多人联线对战模式，火爆程度堪比CS
- 丰富的战术、合理的地图、极佳的平衡性
- 更多的武器，更多的装备，更高的AI
- 添加了一个全新的单人任务和五个全新的对战任务。

TACTICAL GAME OF THE YEAR EDITION
SWAT 3
霹雳小组3 年度版
SIERRA STUDIOS

战场

HELBREATH

THE CRUSADE

官方uo的完美体验
十万玩家狂飙在线

战场　等待你的体验！

七月中旬，暗黑国战蓄势待发，敬请全民警戒！





《战场》客服热线：
010—84625375／84625376

2002年最新两部超级游戏
(简体中文版)

隆重上市



火热上市

3CD58元

銀河風暴

DROIYAN 2

ABSOLUTE MONARCH



任务剧情
动画的紧密结合
主要事件
支线的交互影响
尝试
"星球大战"的科幻乐趣
展现
"战斗中"的超魄力效果
真实完美地再现
"依卡洛斯帝国"战争史的战略游戏

依卡洛斯帝国历986年
一场发生在皇子登基典礼的夺权政变
一位为对抗叛军而被叛军革职的悲剧
军官亚斯特拉德·塞比奈斯
在生死之间选择踏上赏金猎人之途
以夺回所有失去的一切
而他的猎者代号:HAX-13



King of Insect

蟲王









新世纪超越感官极限的战斗巨献

疾狂如风
徐行如林
侵略如火
不动如山
你就是战场的
主宰

仅售38元

完美诠释战争艺术的真谛
特殊组合导引出不同的阵势
发挥惊人的加成效果



北京东方黑马科技发展有限公司 发行
http:www.disking.com.cn
地址:北京市海淀区五棵松路79号西楼三层 邮编:100039
电话:010-88272078 88271964 传真:010-68243603
厦门火凤凰电脑设计有限公司 制作

《银河风暴2》北京华融宏利有限公司 总经销
电话:010-64481630 13910437821 传真:010-64481630

《虫王》北京正普公司 总经销
北京:010-82671133 上海:021-63511059 成都:028-5233659 广州:020-875
济南:0531-6558412 沈阳:024-23974148 武汉:027-87851266 杭州:0571-8

北大青鸟
APTECH





张坚，20岁，大学在校生。

我总是在放学后赶往北大青鸟APTECH培训中心，我已经学习ACCP一年半，大学毕业时正好也能够取得ACCP的认证，对于工作前景我踌躇满志。今后是否要进入IT行业，我还没考虑过，但有了ACCP认证，就多了一份竞争力。

我要启动！

ACCP
获国家劳动和社会保障部权威认证

刚进入社会的人，最大的融入障碍是缺乏实践经验。学历教育并不等同于职业教育，过渡时间漫长。北大青鸟APTECH愿意帮你解决这一问题，帮你作出选择。

请相信，ACCP将是你适合的选择。

北大青鸟APTECH计算机教育依托北京大学教育资源优势，融合世界一流的IT培训机构印度APTECH公司的成功职业教育经验，推出ACCP职业软件工程师认证课程。ACCP直面你的职业生涯，区别于纯技术型培训，通过理论、上机、在线培训与指导学习相结合的多模式教学法，全面、系统地传授给你常用和实用的计算机操作及软件开发技能，结合实用的职业素质教育和免费就业推荐，为你开拓更为广阔的职业天地，助你早日启动你的职业引擎。

没有任何一家职业培训机构比北大青鸟APTECH更关注你的职业生涯。请即刻拨打我们的咨询热线，迈出你实现梦想的第一步。

北京阿博泰克北大青鸟信息技术有限公司 BEIJING APTECH BEIDA JADE BIRD INFORMATION TECHNOLOGY CO. LTD
特许经营加盟热线：010–82667196　010–82668155–222/333/555/666　**传真：**010–62526688–336
http://www.jb-aptech.com.cn　E-mail: yuan.zhang@jb-aptech.com.cn

北大青鸟APTECH全国授权培训中心咨询热线

北　京 010–62767002/68435322/68463151–804
上　海 021–64411681/65104498/56932301/63540808/53823589/53581181
天　津 022–87893245/24220121
重　庆 023–68613294
哈尔滨 0451–3660162
长　春 0431–5636183
沈　阳 024–22719996
大　连 0411–4647760/3634332/4519001
锦　州 0416–2849078
石家庄 0311–6696510
郑　州 0371–3965061/3973011
三门峡 0398–2693582
济　南 0531–2666700/2620180/8934934
青　岛 0532–4960272
潍　坊 0536–8704066
临　沂 0539–8025360
合　肥 0551–2623932
西　安 029–5366199/2330317
兰　州 0931–8912737
南　京 025–3684398/3414185
苏　州 0512–68264120/65103289
南　通 0513–3504269
扬　州 0514–7956865
杭　州 0571–87041097/88067330/88473566
宁　波 0574–87276385
温　州 0577–88380000
金　华 0579–2066509
福　州 0591–3377164
厦　门 0592–5138568
武　汉 027–87652890/87315277/83878368
长　沙 0731–2569916
成　都 028–87371366
昆　明 0871–3171555
广　州 020–83181699
深　圳 0755–3371012
珠　海 0756–2136019
南　海 0757–6251828
顺　德 0765–2633417
东　莞 0769–2680960
花　都 020–86822151
三　水 0757–7828999

WE
CHANGE
LIVES

夏日彩虹

这个夏日是属于我们的，育碧软件邀您一同编织出最美丽的彩虹！

2002年7月 5CD 69元 绚烂登场！

- 育碧软件针对中国地区开发的第一个原创PC游戏！
- 当红青春偶像校园动画片《我为歌狂》的冒险新篇！
- 全国首款采用全程语音，杜比环绕音效的本土大作！



猫和老鼠 Tom and Jerry

知名卡通形象乱斗PC平台

49元 2002年7月

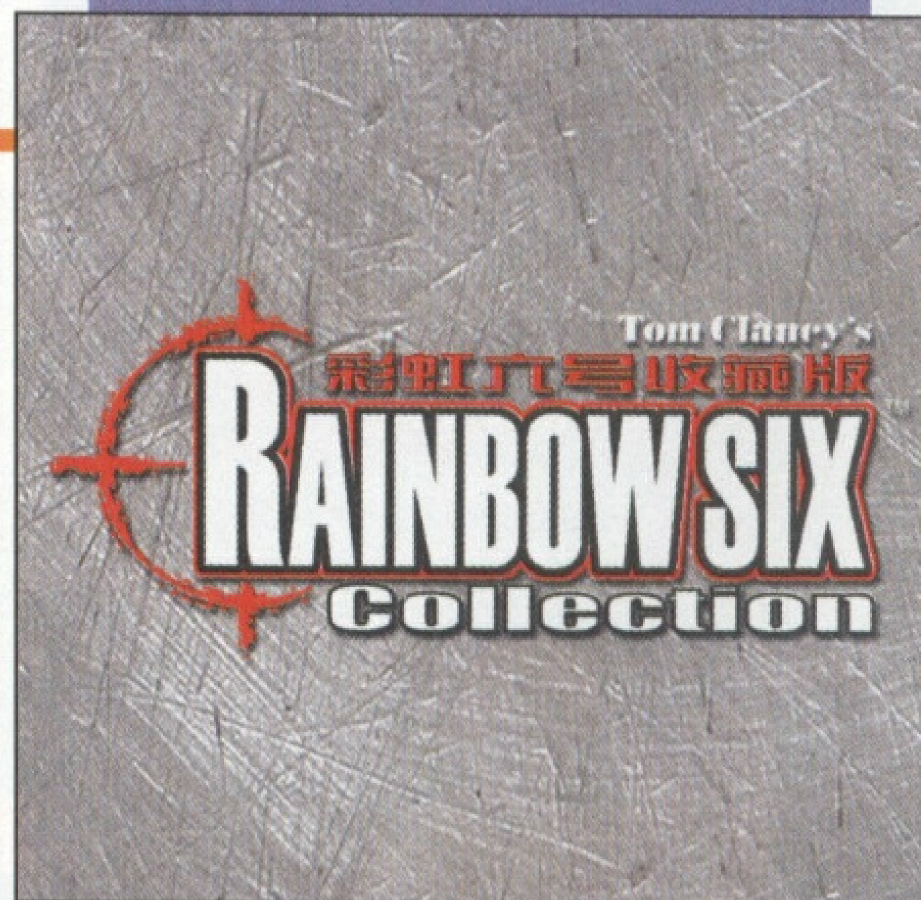
- 《猫和老鼠》知名卡通角色悉数登场
- 游戏画面华丽生动
- 游戏配乐精致
- 游戏操作简单易上手



彩虹六号合集

彩虹六号六弹齐射 反恐行动一触即发

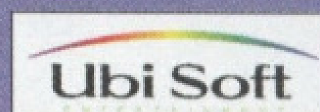
历代《彩虹六号》游戏悉数登场，包括《彩虹六号》；《彩虹六号：鹰眼行动》；《雷霆战将》；《雷霆战将：城市行动》；隐秘行动》；《彩虹六号：黑色通缉令》六作



上海育碧电脑软件有限公司
址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
话:(021) 58788969-223.232
真:(021) 58367021
址:http://www.ubisoft.com.cn
务热线:(021)58788969-241(周六、日休息)

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62581571
传真：(010)62581569

广州联络处
地址：广州市天河区龙口西路
天成大厦2座8F
电话：(020)87576341
传真：(020)87576341



育碧软件



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主　编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾 田震 楼丽丽 任然 答笛
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 任然
电　话 86-10-88118588-1200
传　真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广告部 李诚（主任） 李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊 李迎新 尹博
电　话 86-10-88118588-8000
传　真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　话 86-10-88135613
传　真 86-10-88135614

平面设计 林静 黄莺 李辉
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂
刊　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电　话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年07月01日
零售价 人民币6.50元 港币13.00元 美元4.66元

新闻速递

17 信息速递
20 产品快报

新品初评

22 矽统Xabre400显卡
23 北通新款手柄：野牛Ⅲ/紫星
24 VIA P4PB-UR主板
25 创新“小知音”电脑琴
26 东方卫士
27 Red Hat Linux 7.3
28 WPS Office 2002

专栏评述

30 走在爱与恨的边缘——从一个侧面看青少年网上交友现象

短短的一周，网上报道的涉及青少成网上交友的刑事案件已经有四五宗，令人惊心的是，不但被害者多数是青少年，甚至连做案者中，也有年仅17岁的在校学生！仅仅用一双眼睛来判断事情，是得不出一个合理的结论的。因此，我们专门制作了这样一个专题，希望能通过一些调查，反映现实中存在的一些事，同时也希望所有的上网者，不仅仅是我们的青少年，都要提高警觉，避免更多、更恶劣的事情越来越多地发生。

实用软件

37 隐藏在Windows XP中的实用程序

Windows XP在给我们带来全新体验的同时，还给我们带来了许多非常实用的程序。不要小看了这样的小软件，只要你巧妙地利用，就能实现很多意想不到的功能。

41 轻松制作三维全景网站——《造景师》全面接触
45 软件新天地

硬件评析

49 脱胎换骨的变化——个人电脑升级指南

如果您正迫切地希望升级您的电脑，那么不要犹豫，快跟我们来吧。不到3000元让电脑脱胎换骨，享受Pentium 4赛扬1.7GHz的狂飙速度，您想过吗？让我们带您实现梦想吧！

61 强力支援——533 MHz前端总线P4芯片组浅析
64 E3 2002硬件大赏
68 攒机周边动态

网络时代

69 上网，你安全吗？

自从我们跨入网络时代，生活开始变得丰富多彩，但与此同时，几乎每个人都会面临着安全威胁，如果平时不加注意，就会对计算机的安全造成隐患，给自己带来意想不到的损失。对普通的个人上网用户来说，使用不同的操作系统都会有不同的安全隐患……

78 你说谎

应用心得

79 Windows应用另类小技巧
79 禁用你的软驱一法
80 微软拼音输入法4.0试用心得
81 解析打印机的虚假警报
82 硬盘坏道的发现与修复
83 在Office 2000/XP中调用外部程序
84 几种拼音声调输入法
84 RealOne Player使用技巧五则
85 让FoxMail 4.0启动更快
85 IE小技巧两则

问题交流 86

读编往来

89 玩正版《秦殇》游戏，奖金等你拿！
90 数字生活

游戏剧场

91 金庸众侠传（一）

93《大众软件》2002年上半年总目录

新英雄門

新英雄門

《新英雄门》广撒武林帖

侠义生活 正式体验！

6月28日

公开测试开始

盛大网络诚意提醒广大玩家：注意休息，适度游戏



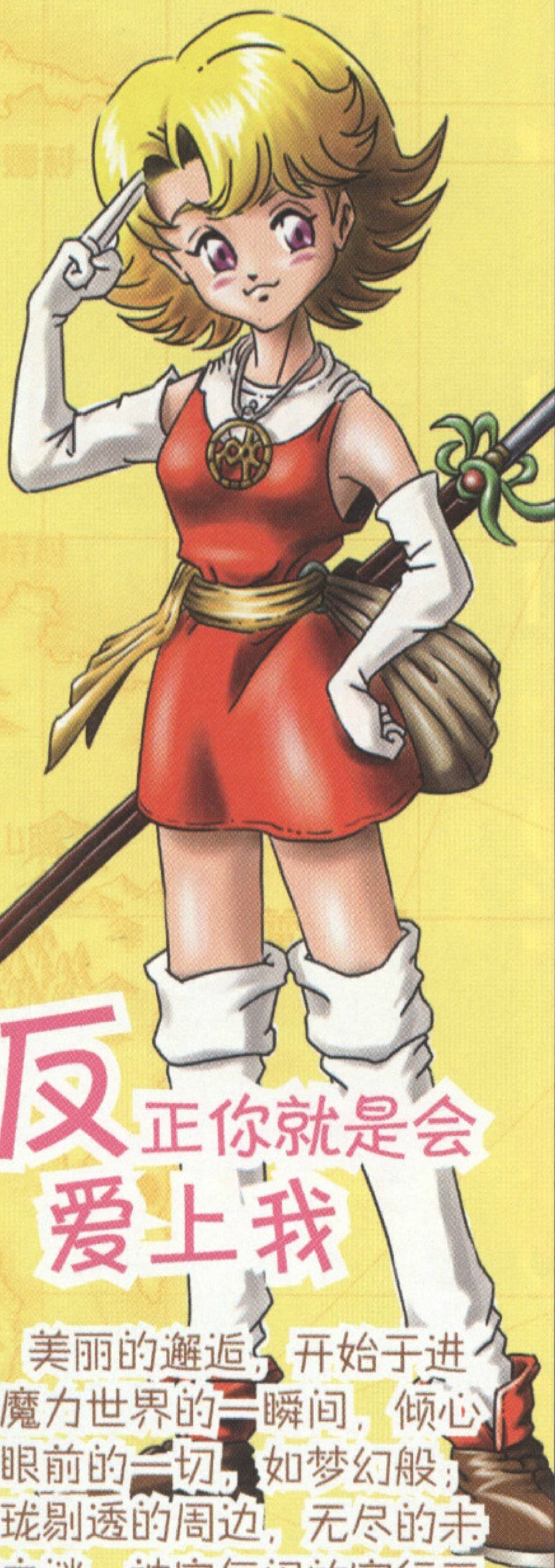
SHANDA NETWORKING 盛大网络

国内总运营 上海盛大网络发展有限公司

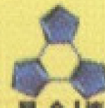
公司网址：www.shanda.com.cn

TAEWOOL

游戏开发公司





专题企划

120 从"暗黑"走向光明——《秦殇》制作访谈录

在美国召开的E3大展吸引了全球众多玩家的眼球，而其中的中国产品当然是中国玩家最瞩目的。它们的表现如何？它们是怎样产生的？中国的游戏制作公司是如何走向世界的？……本期编辑部针对这些问题，挑选《秦殇》以及制作者目标公司的工作人员，进行了细致的访谈。希望能够给对游戏及游戏制作感兴趣的读者以一定的启示。

晶合通讯

130 游戏新闻眼

前线地带

133 古墓丽影——黑暗天使
135 精灵
136 鱼美人
137 幻想三国——神州游侠儿
138 突袭Ⅱ
139 地下城之战
140 剑侠情缘叁
141 天龙八部
@游戏试练场
142《轩辕剑肆》测试版抢先体验

锋利的盾

145 爱与海的深情对唱——圣女之歌
147 侠盗猎车Ⅲ——挑战暴力与道德的底限?

攻城略地

150 多情剑客无情剑——小李飞刀

昱泉继续运用其3D Real Time技术，搭配中国风格的游戏场景，借助武侠名著的故事背景和声望，推出其最新的3D武侠RPG——《小李飞刀》。这一次昱泉改变了其前几款武侠RPG中惯用的回合制战斗模式，采用一种"半即时"制的战斗方式，玩家发射飞刀时可以瞄准敌人身体的不同部位，以造成不同的攻击效果，并能灵活依据剧情及敌人的不同而改变战斗的限制条件。我们认为这一改变无疑是一个进步，使游戏的娱乐性得到了加强，不过游戏中的升级系统就显得有点多余了，如果你按照本期攻略来打的话，当爆机时你可能会发现自己还没升到10级……

159 夜之石
164 探险道

在线争锋

170 踏上莎莲娜岛之路——《魔力宝贝》1.5 任务解析

180 职业选手教你打星际①——MTY与他的人族开局战术

很高兴可以带给大家一次系列性的讲座，目前国内有关星际的战术大多还都是处于初中级阶段，所以从这一期开始我们将陆续给各位星际爱好者们讲解一下国内几位最顶尖选手的习惯打法及战术，并将战术结合实战中所遇到的问题加以分析，希望这篇文章对中高级玩家可以有所帮助。

182《科洛斯——暗黑魔影》——勇者成长手册

游园惊梦

184 错觉

有字天书

187-188 补丁铺

4款游戏中文汉化包、《大富翁6》联机补丁、《大富翁6》光盘补丁、《英雄无敌Ⅳ》V1.3升级档、《世界杯2002》属性修改器、《侠盗猎车Ⅲ》属性修改器三合一包、《命运战士Ⅱ——双重螺旋》联机补丁、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》万套完全装备库V9.0

189 秘技屋

《圣女之歌》超级战斗秘技、《太阁立志传Ⅳ》简易金钱修改法、时空侠影、侠盗猎车Ⅲ、少年行、《灵魂使者》最新秘技、用《金山游侠2002》修改《圣女之歌》

TOPTEN

190 当网吧不再是游戏的天堂
191 晶合聊天室
192 6月月报——行走于荣光与寂寞边缘



不可能完成的任务

Impossible Mission

在高考前夕接到这样的一位陌生母亲的来信实在让人觉得心情很沉重，因此这次我又偷懒了……

尊敬的《大众软件》主编：

您好！冒昧打扰，请您原谅。

我是一个13岁男孩的妈妈，忙里偷闲给你写信，只因我儿子太痴迷贵刊《大众软件》。怎么说呢？本人文化程度不算太低，可在儿子眼中几乎是已被信息时代抛弃的电脑盲。尽管如此，作为母亲，总是想竭力当好孩子的引路人。三年前，我自作主张帮儿子订了《大众软件》，认为贵刊虽不是专门面向中学生的刊物，但可算是诸多电脑刊物中办得比较正统，也很出色，且是集知识性趣味性于一体的杂志。当时是我一厢情愿订的，哪知道我那调皮的儿子一见到《大众软件》就不肯放手，那浓厚的兴趣无法形容，每月两期期期相见恨晚，每每一期拿到手，便如饥似渴，先从头到尾浏览一遍，然后有时间就细细品尝（重点是游戏），有时把老师布置的作业都放到一边，或是草草完成了事。我常常生气，甚至后悔不该订。我每次在单位从我的信箱里拿出杂志来，就要谋算着在儿子不考试的时候、节假日的时候拿回去，以免影响学习。但无论如何又想继续订下去。因为我舍弃不下我儿子在快乐阅读之余，不经意获得的有关电脑的最近行情和最新知识。我注意到他阅读时除了重点"钻研"游戏部分外，还是花时间去学习那些我认为有必要学的大多有用的内容。我也搞不清他是否获得了多少知识，就凭他跟别人"高谈阔论"电脑新动态时的那个牛样，我都有一些满足。那一瞬时，感觉我儿子根本不只是一个初一学生。可是当他捧着贵刊游戏部分不分半夜清晨"研究"的时候，到了星期六日在电脑上实习着迷的时候，用早餐钱买游戏光碟的时候，我和他爸都会情不自禁甚至咬牙切齿："倘若我们的儿子对待课本像啃《大众软件》那样下功夫，我们何愁不能成为一个研究生、博士生的父母呢！"只可惜他读书从来就像业余学习一样，作业以外不多看一行字，不多做一道题。他认为成绩较好就行了。于是，我这个"电脑盲"母亲常常想疾声呼吁：尊敬的主编先生，您和您的同行们能否将那些"可爱"的游戏中加入一些数、理、化、语文、英语、生物等等教学内容呢？至少您可以不推荐那些袒胸露腿的半裸画面、光有打打杀杀的暴力的游戏的。那样您的刊物照样精彩出色。千千万万的少儿家长会更加感激您和您的同仁。

当然，游戏制造商要赚钱，不是您能左右的，在当前市场经济条件下，办杂志的也不能不讲经济效益。我只是恳望通过像您这样办得较好的、有影响的电脑杂志呼吁：我们充当这代独生子女的父母，有太多的困惑，要得到社会的理解。电脑游戏中，特别是进口游戏中，虚拟的东西太多，渲染色情和暴力的成分太多，会影响我们后代健全人格的形成。这当然与杂志主编无关。我原本只是想：您的刊物如此能吸引一个孩子，您和您的同仁就有能力使更多的孩子获得更多的有益于人类的知识。

谢谢！

湖南省长沙市的一位母亲 2002.05.12

这个问题在我们去年第23、24期杂志的"发自沈阳的特别关注"专题中已经做过讨论，但是这样的情况仍然每天都发生在无数个家庭之中。它当然不像这位母亲所说的是"与杂志主编"无关，我想作为媒体，我们有责任"使更多的孩子获得更多的有益于人类的知识"，只不过究竟应该怎么去做我们还没有想好——这是一个很棘手的问题。

可怜天下父母心，孩子与父母的沟通和交流真的是非常不容易的事情，编辑部的每一位成员对此应该都有深刻的体会——他们各自的立场和需求是那么的不同，以至于有时彼此之间的沟通就变成了"不可能完成的任务"(Impossible Mission)。但是我们仍然想在这方面做一些努力：杂志的"读编往来"栏目将就此来信组织讨论，敬请关注近期《大众软件》。

最后，再次预祝天下考生都能取得理想的成绩，也希望这些成绩能够告慰那些终日操劳的父母们。

walker@popsoft.com.cn

完成于2002年06月12日16时35分

信息速递

■ 本刊实习记者 冰雪之狐

半月聚焦

■ 荷兰KPNQwest网络服务公司于近日突然宣布破产，公司很有可能将于本周一关闭其数据服务系统。分析家表示，此举有可能中断数百万互联网用户的网络接入。作为欧洲最大的数据网络服务供应商，KPNQwest公司的数据网络业务几乎占据了欧洲互联网市场1/2的份额，包括AOL英国分公司在内的许多大型互联网服务商都在使用它的数据网络。有媒体表示，公司破产的原因在于经营不善。

■ 朝鲜将于6月28日到7月2日举办"首届平壤国际IT论坛暨高新技术产品展示会"，来自欧洲、美国、日本、中国等几十个国家的公司将参展。本次论坛的主要论题将涉及软硬件开发、信息产业基础设施建设、信息产业国际分工与协作以及朝鲜政府在国家信息产业发展计划中的新思路和新政策等。主办单位将召开以市场为导向的高层会议，探讨朝鲜信息产业发展的现状与未来。这是朝鲜建国以来的第1次由朝鲜国家科学院等部门组织的大型国际交流活动。

■ 全球最大的PDA厂商Palm公司宣布，它将在1年之内推出中文版的操作系统，并希望在进入中国市场2年内能获得20%的市场份额。作为世界上最著名的掌上电脑制作公司，Palm在中国市场一直没有明确的销售行为。

■ 近日，费城联邦巡回法院推翻了2000年12月美国国会通过的《儿童因特网保护法》。判决认为，美国政府不能为了防止儿童接触色情内容而强迫公共图书馆安装过滤软件。因为过滤技术尚不成熟，如果安装了过滤软件，将不可避免地阻止人们接触政府没有禁止的言论。这违反《美国宪法》第1修正案，即保护美国公民言论自由的条款。

■ 贝瑞特：通信业必须从创新中求发展

2002年6月4日，在2002通信业Supercom大会上，英特尔公司首席执行官贝瑞特博士表示，通信业若想重获发展，必须不断创新，为客户提供新能力，同时降低网络基础设施的成本，将重点放在该行业带来的资本投资回报上，为消费者提供更优质的产品和服务。这些言论表明，经历了近期经济低迷的考验后，Intel对通信行业的未来重新提出了自己的看法。

■ 英特尔收购New Focus公司光纤通信技术

近日英特尔公司宣布，以价格约5 000万美元现金交易方式收购New Focus公司的网络可调激光(Network Tunable Laser)业务和技术。作为协议的一部分，约40名New Focus员工加入英特尔；英特尔也将若干技术授权给New Focus并提供一些产品，New Focus将使用这些技术继续向测试和测量市场提供产品。这一行为被认为是英特尔加速低成本光纤通信组件开发的重要举措。此外，在今年举行的E3（电子娱乐展览会）大展上，英特尔公司向主流游戏迷和玩家展示了其最新计算技术，同时还宣布将为全球的电脑竞技职业联盟（Cyberathlete Professional League）（CPL）和锦标赛赞助奔腾4处理器。

■ 赛门铁克宣布提供全新个人网络安全服务

2002年6月3日，互联网安全技术及解决方案供应商赛门铁克公司宣布，其在全球领先的"赛门铁克网络安全门诊部"网站，将面向国内用户提供个人PC信息安全诊断服务。这将使国内个人/家庭用户能免费享受到业界最优秀的在线安全威胁通告、威胁识别及诊断等。在目前免费服务已被众多厂商不看好的时候，赛门铁克的新举措非常具有市场竞争力。

■ CRT显示器技术向高亮度迈进

2001年夏季至今，显示器产品领域出现了引人注目的高亮度显像管技术。飞利浦率先推出了"Light Frame"技术并开始在自己的产品中大力推广，此后三星向市场推出多款带有自己研发的"HIGH LIGHT ZONE"技术的纯平显示器；而三星、EMC又推出了最新高亮度技术的Magic Bright（MB）系列纯平显示器，作为今年的主打产品，把高亮度纯平显示器的发展步伐再向前推进一步；爱国者也推出了超黑晶2代显示器，BenQ推出了锐彩系列显示器。各主要厂商在显示亮度方面达到共识，使利润较小的显示器行业再度成为人们关注的焦点。

■ 飞利浦香港阐释新思路

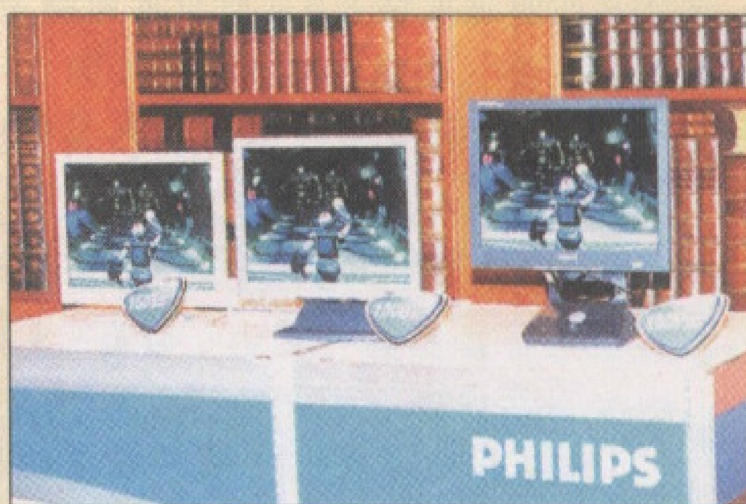
2002年5月底，飞利浦消费电子（中国）电脑外设及显示器事业部在香港召开新品发布会，展示其最新的"显示主导"新境界。飞利浦推出了新技术的系列液晶显示器，大屏幕显示器，多款投影仪以及DVD+RW等各种电脑外设产品；另外展示了"显示主导"未来科研新品及技术，如可分离无线显示屏等。飞利浦消费电子产品亚太、中东及非洲区商务运作副总裁，以及飞利浦消费电子电脑外设事业部香港和国内的多位负责人将到场致词，显示器部总经理李克勤先生以"聪明显示"为主题进行了发言，并现场演示了Detachable and Photoframe Monitors显示器系统。





飞利浦显示器部总经理李克勤


飞利浦电子产品商务副总裁柯伯世



飞利浦150系列显示器

信息速递

■ 专家警告，小心“中国黑客”病毒

金山公司6月6日下午截获的最新恶性邮件蠕虫“中国黑客”，被怀疑是第2个由国人编写的恶意病毒。该病毒含有大量中文信息，意识色彩强烈，专家判断很可能是国人所为。该病毒由于具有中文的“亲和力”，因此目前扩散速度非常快，有关专家已提出严重警告。

■ 微软提出计算机服务新目标

微软公司日前进一步强调，“可信赖的计算”(Trustworthy Computing)将是微软公司未来10年努力的主要方向，强调从设计、缺省及布署三大方向加强计算机技术的安全性。目前正积极培训9 000多位以编写安全软件为主旨的程序开发人员，并与业界密切合作，以建立一个无后顾之忧的计算环境。

■ 趋势科技获得专业杂志好评

近日，专业信息安全杂志SC Magazine在产品评论中，给以趋势科技的防毒墙宽带版X200 GateLock五颗星最高评价，给近期来竞争激烈的网络安全产品市场又增添了一个新的亮点。

■ Adaptec获CRN “Ultimate PC”奖

6月4日在加利福尼亚科罗拉多的Tech Builder Xchange会议上，存储解决方案提供商Adaptec公司的SCSI 29160N控制卡，在“Computer Reseller New Ultimate PC”的数据存储实施中获得“Ultimate PC”奖项，预计将在未来入门级与中端服务器组件市场中成为重要产品。

■ EMC销售逆市飞扬

EMC宣布，随着“绝对零点”促销活动的圆满结束，EMC此次主推的DX787纯平显示器4月份的销售量突破4万台，比预期的增长了30%，在显示器市场传统的淡季中取得了显著的业绩。此次促销活动主要针对DX787显示器，采用抽奖形式在全国各地展开，是销售业绩显著提升的重要推动力。

■ 苹果基于UNIX的操作系统倍受瞩目

2002年5月28日，苹果宣称自去年9月Mac OS X 10.1版预演以来，诸多开发商如Adobe、微软、Corel、Macromedia、MathWorks、甲骨文以及Sybase都相应推出了Mac OS X应用，其数量目前已翻了一番，超过了3 000种。这显示了一贯在兼容上不甚出色的苹果，也在逐渐适应市场的更多需求。同时，苹果宣布将QuickTime 6以及QuickTime Broadcaster作为新一版Mac OS X——“Jaguar”开发人员预览版的一部分提供给开发商，以满足更多潜力客户的需要。

■ 欧洲9国媒体团观光联想QDI主板

2002年5月27日，15位来自欧洲9国的资深IT专业媒体编辑和技术主编，访问了联想QDI主板深圳总部和惠阳板卡生产基地，对成长中的联想QDI表示了高度的兴趣和关注。而联想QDI也不负众望，在2002年第1季度全球主板市场萧条不振的情况下，拿出了中国区月销量5万的令业界艳羡的成绩，并在世界杯开战之际，推出了“买主板、送足球，QDI伴您共同体验世界杯”的活动，力争更好业绩。

■ 奥维通出席“第二届无线技术研讨会”

日前，信息产业部无线电管理局、电信管理局6月11日～12日联合举办“第二届宽带无线技术研讨会暨演示会”，以色列奥维通有限公司（Alvarion）在会议上介绍了自己的观点，并展示其5.8GHz频带BreezeNET DS.5800无线室内、室外网桥系列产品。由于中国电信运营市场新格局的形成，电信企业如何利用便捷的无线接入网络进入市场，管理部门如何使频率资源得到有效的利用，宽带无线技术的走势如何，已成为业界关注的热点。

■ Xabre有奖中文名征集活动热烈进行中

矽统科技发起的“Xabre争鸣——新科显卡，谁与争锋”网上征集Xabre中文名称的活动，于5月21日在北京发布Xabre系列



言论



“先生们，现在我可以是微软的合作伙伴了，也许比尔可以考虑我接替巴尔默。”

——网景公司原创始人马克·安德森在新注册一家市场运营公司后对记者说



“如果SAP与微软合作，3年后SAP很可能就不存在了。但另一种可能是，微软跑掉了。”

——得知微软收购应用软件供应商Navision后，SAP董事对微软入局ERP软件举动的评价



“现在史蒂夫是微软的一把手，我只是老二。我可以积极地提出建议，但做出最终决定的是他。”

——针对如何看待他人管理控制自己创造的企业帝国,比尔·盖茨如是说



“为了继续向用户提供更多更好的免费服务、及时升级、改造、优化各种免费服务，以保护所有搜狐新老用户的利益。”

——搜狐宣布邮件收费的声明

“为了能够继续在NASDAQ给中国人争口气，咱们还是不要这块‘免费’的遮羞布了吧。”

——论坛上网友的留言



“我们不能因为儿童观察乳房就认定他们在浏览色情，儿童也有权利关心乳腺癌。”

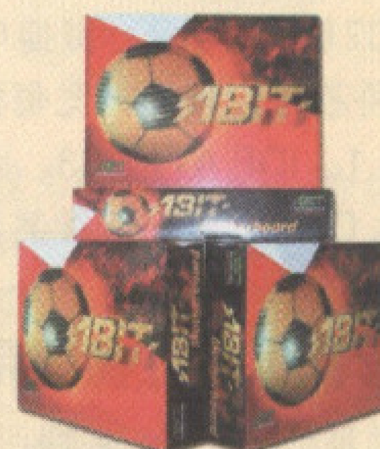
——美国联邦司法部不许针对儿童强制使用色情过滤软件判决的解释，然后发言人也笑了。

显示芯片的同时全面展开，相关网站的点击率直线攀升。该活动截止6月20日，奖品为3台原产PS2游戏机，是暑期各促销活动中最具吸引力的。

■ “升技大学生”俱乐部现身全国各高校

升技（ABIT）主板是发烧友装机时的重要选择之一，而近日，为了向电脑发烧友的中坚力量——大学生提供更多科技咨询及更多动手实践的机会，升技特地在全国各主要大学成立的“升技大学生俱乐部”，开展计算机DIY装机培训、计算机硬件知识推广、计算机故障维修等相关活动，给众多电脑新手提供了宝贵的学习实践机会。

■ 众企业忙借世界杯东风



世界杯是6月的最亮点，各企业也不放过这个同乐的机会。美达科技有限公司日前在京宣布：在世界杯开赛之际，美达科技将举办世界杯冠军竞猜活动。在世界杯结束后，美达将在竞猜答案正确的朋友中抽取幸运者，给以众多奖品，给球迷一个彻底狂欢的理由。而升技电脑（ABIT）和Intel也共同在全球范围内开展了“激情足球，燃烧六月”活动，在全球19个国家，组织发烧友们一起为世界杯摇旗呐喊！升技在世界杯期间销售的BD7 II、BD7 II－RAID和数码主板IT7（它们都采用845E芯片组），将全部使用由欧洲著名设计师设计的世界杯纪念包装“飞火流星”，凸现世界杯色彩。

■ 中教育星公司积极迎接新技术标准

SIF教育信息化技术标准已被正式引入并全面应用于教育信息化建设，且在全国各大院校进行推广。国内教育软件企业中教育星公司，也针对国内基础教育实际情况调整了标准的数据模型，并全面应用于自身产品的开发。预计SIF的出现，对网络信息存储、访问、消费等行为方式将产生意义深远的影响。

■ 北京博为信代理各类优秀软件

目前国内用户对国外共享软件和小型商业软件的需求日益增长，为此北京博为信科技发展有限公司近期开始在国内代理销售技术先进、实用性强的国外优秀共享软件和小型商业软件。前已经引进的有包括Globalscape Cuteftp、Serv-U、Ultraedit、Sygate Home Network等十余款软件。

■ 四通搏运与微软联手助力北京电子政务工程

日前，北京四通搏运软件技术有限公司在北京市电子政务工程中，向北京对外经济贸易委员会“网上审批”系统项目，提供基于微软Windows 2000 Advance Server和SQL Server 2000企业及数据库软件平台的电子政务解决方案。该项目是北京市电子政务试点工程的组成部分，建设目的是实现中外合资合作企业登记注册流程的网上审批、联合办公和互联审批，目前该项目已投入试运行。

■ CA公司董事长王嘉廉先生应邀到中央党校演讲

电子商务软件解决方案供应商CA 公司董事长王嘉廉先生日前参观了中央党校并对300多名党校学员作演讲。王嘉廉先生在演讲中谈到了一些重要的商业规则，并强调企业履行社会责任感的重要性。而日前结束的CA World展会也在美国Orlando圆满结束，展会的影响和效果都达到了预期的目的。

■ 1394贸易协会采用苹果的FireWire商标

1394贸易协会（The 1394 Trade Association）和苹果电脑公司宣布，根据双方签署的免费许可协议，FireWire商标、徽标和标志将被作为IEEE 1394连接标准的标识。此外，苹果还授权1394贸易协会（TA）将FireWire 商标用在产品、包装和标准促销方面。FireWire具有高速数据传输和“热插拔”功能，是当今数字视频和音频设备以及外部硬盘驱动器和其他高速外设的首选接口。1394贸易协会是一家专门致力于促进和改善IEEE 1394标准的国际组织。

数字化IT

54.25万：俄罗斯国家统计委员会日前宣布，截至今年4月1日，俄罗斯因特网用户已达到54.25万人，同比增加5.1%。相对中国来说，大概是几个中型城市的网民数量。

70亿和5 000万：全球维护网络与计算机安全的软硬件市场总值达70亿美元，而中国市场不足0.5亿美元。这是从“全国电子政务安全研讨会及解决方案介绍会”上得到的消息。

1和50 000：知名网站“中国法律咨询网”因在转载法院案例时漏了个“一”字，被浙江嵊州市丝织厂起诉其名誉侵权。法院已作出判决，侵权成立，赔偿5万元。

420%：世界杯开幕之后，涌入国际足联（FIFA）世界杯官方网站的网民流量飙升420%，网上看直播已越来越成为网络世界中娱乐消费的重要部分。

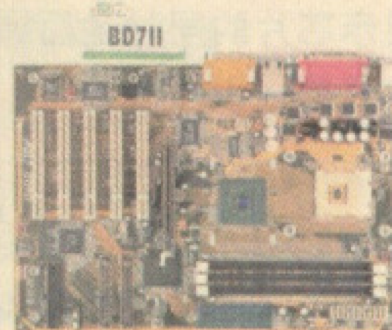
334亿：英特尔的股票市值在6月初发出营业额警告后，6月7日一日间蒸发了334亿美元。毫无疑问，近来处处出言谨慎的英特尔行政总裁Barrett，要达成他重新打造英特尔的目标，殊为不易。

3：上网费用3元/分钟，注意，是每分钟，不是每小时，上海滨江大酒店ADSL宽带上网服务的收费。据称这是五星级酒店中比较“低廉”的价格。

产品快报

■本刊实习记者 冰雪之狐

■ 升技新品BD7 II 系列上市



升技电脑宣布，发布升技BD7 II 系列主板，包括标准版的BD7 II 和带有RAID功能的BD7 II －RAID。该产品以全新的Intel 845E芯片组为开发平台，保留BD7的各项优点；支持Intel Pentium4 Socket478处理器，支持高达533MHz系统总线速率，并提供硬件监视系统。使用者可直接藉由风扇速度、电压、CPU及系统温度等数值了解硬件的使用状况。目前BD7 II 的报价为1180元，BD7 II －RAID报价为1380元。

■ 威盛推出P4PB Pro系列主板

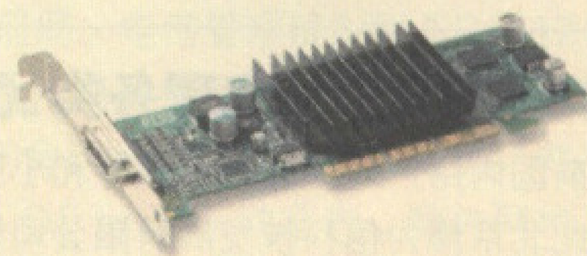
2002年5月31日，威盛电子宣布推出全新的VIA P4PB Pro主板。该产品采用Apollo P4X333北桥芯片，并搭配刚问世的VT8235南桥芯片；内建带宽每秒2.7GB的高速DDR 333内存接口，533/400MHz的处理器总线与AGP 4×图形接口，并整合了USB 2.0/1.1、IDE ATA/133、IEEE 1394、10/100M以太网与Smart Card等多种连接接口。随后，6月3日，威盛电子又正式推出1GHz VIA C3处理器，继续其主要主板厂商对于Socket 370平台的强力支持。

■ 华硕面对初级用户的GeForce4显示卡上市



日前，华硕电脑正式推出了两款面对3D家庭娱乐和初级用户的较低价位的GeForce4显示卡V8420、V8170Magic，分别使用nVIDIA GeForce4 Ti4200和GeForce MX420图形加速器。作为目前性能最高的显示卡芯片系列，适合家庭和初级用户的GeForce4显卡一直比较缺乏，而华硕这两款显卡的出现，让预算不多的用户也能在性能优异的显卡上有所选择。

■ 艾尔莎影雷者新款显卡上市



近日，采用GeForce4 Ti4200显示芯片的艾尔莎影雷者525终于上市。由于NVIDIA的市场策略，GeForce4 Ti4200显卡却一直没在市场上露面，因此这款产品引起了众多厂商和消费者的关注。该产品有128MB和64MB两个版本，参考价分别是RMB1999元和1799元。此外，被专业用户广为关注的艾尔莎Synergy4 550XGL专业图形卡也已出现在中国市场。

■ S3 Graphics新品图形芯片问世

图形芯片设计厂商S3 Graphics，近日发布了专为笔记本计算机与整合型系统芯片组所开发的新一代图形核心AlphaChrome。该产品在3D显示性能、低耗电量与完整的笔记本计算机应用规格等3方面显示了良好的平衡性能，预计对今后产业相关领域会产生重要影响。此外，S3 Graphics一并发布了新一代的SavageXPTM系列图形芯片，并同时宣布推出首次认证伙伴合作方案(Certified Partner Program)，与国际各大PC计算机图形显示解决方案供货商建立组织化的正式合作关系。

■ 霸王龙机箱暑期行动

近日，联志霸王龙举办“生日大庆典”活动。从6月1日到7月15日，300元可买霸王龙机箱和P4电源套装，限量发售3 000套（全国范围内），希望藉此冲击暑期电脑配件市场。

■ 通络国际新品影像产品

2002年6月12日下午，北京翠宫饭店二层，香港通络国际有限公司召开新品发布会。会上发布了一系列独具特色的高品质“劲彩”液晶显示器，并且也推出了高画质的“倍线王”电视接收器。通络国际行政总裁张耀成先生向与会媒体及代理商介绍了“劲彩”产品在中国的市场策略，市场营业部经理陈广志先生给大家介绍了劲彩新产品，并详细讲述了其拥有的独家技术。据了解，这种“劲彩”液晶的亮度及对比度比普通的LCD产品有了较大的提高。



环球

韩国：韩国芯片生产商Hynix半导体在沉重的重组压力下，宣布解雇其CFO及另外20名高级执行长，其债权人解聘财务顾问公司Salomon Smith Barney Inc.。而CFO Cho Kyu Chung重组主任Jeon In Baik及其他官员即将离开Hynix。

印度：随着印度和巴基斯坦滑向战争边缘，印度担心其支柱性的软件产业会受到致命性影响。印度软件业到今年3月结束的年度收入达77亿美元，其中2/3的客户在美国。而美国国务院上周已敦促在印度的美国公民离开，惠普、SUN和英特尔等在印度设有分公司的高技术公司已告诉其员工，如果感到不安全可随时离开。

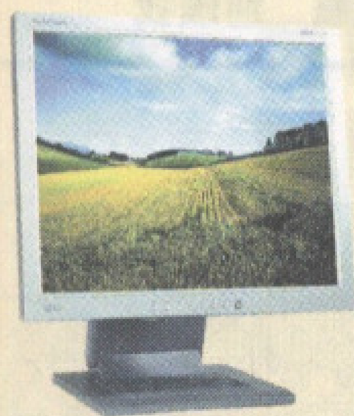
欧洲：德国著名的豪华汽车制造商宝马公司在6月7日表示，他们正在酝酿着一个规模宏大的在线营销计划，该计划将以一部在网上播放的数字电影为主。宝马汽车公司希望这场声势浩大的网络宣传攻势，能为宝马公司的汽车营销带来新的亮点。在《最终幻想》、《古墓丽影》等数字电影市场不佳的情况下，数字广告电影成为新的选择。

产品快报

KTC推出专业19"纯平显示器

康冠公司（KTC）近日针对专业领域又推出了一款19"纯平显示器9002FE。它采用了单键飞梭OSD在屏显示技术，实际显示面积达275mm×368mm，最高分辨率为1600×1200，点距为0.25mm，水平和垂直扫描频率分别为：30kHz~96kHz和50~180Hz，参考报价：RMB2200元。

LG推出新品高档LCD显示器



日前，LG电子在经过近一年的酝酿之后，推出了一款健康型高档液晶显示器——未来窗LCD L1810S。其重量、面积、色彩等各项技术指标均具备很强的竞争力，分辨率为1024×768时，刷新频率可达到75Hz；支持超过16.7M的色彩，而且配有专门的色彩增强软件。预计会在目前竞争激烈的LCD市场中抢占一席之地。

柯达公司新影像处理系统上市

近期，伊士曼柯达公司发布了新款EasyShare数码相机系统。该系统包括数码相机、处理软件、增强功能底座及其他技术，可更方便地通过电子邮件传递照片、打印输出。由于可获得遍布全球的柯达冲印店的支持，该产品在市场上具有极强的竞争力。

诚研科技亮相数码影像业

日前，数码影像业新兵诚研科技（Hi-Touch Imaging Tech）在北京展示其数码印像新品——完全自主产权的“呈妍”数码印像机（D2T2 Photo Printer）以及相关印像处理软件。“呈妍”在2002年美国奥兰多的摄影器材年会暨商展上获奖，标志着诚研科技已成功进军数码影像产业。

方正、索尼联手推出智能电脑

2002年6月12日，方正科技宣布与索尼公司联合推出全球第1台采用“极光特丽珑技术”的高精亮智能电脑。这也是SONY在IT领域第1次与中国企业的合作研发，显示更多的国外厂商正在增加对中国市场的投入。

图片新闻



目前，国际又一重要计算机展会Computex台北国际计算机展在台北举行。与以往繁荣热闹的场面不同，尽管各厂商依旧出台种类翻新的促销活动，但从现场的反应来看，“赠品+辣妹”的威力已大不如前了。

华旗资讯市场动作连连



近日，华旗资讯接连推出新品，显示对暑期市场的战略攻势已经开始。首先是发布两款超大容量的移动存储产品——加密王&存储王Ⅱ代。这两款产品的最大容量高达60G，相当于容量最大的MO、ZIP的240倍，是目前容量最大的移动存储产品，适合需要携带大型图库、数据库、软件库的用户使用。该产品采用USB的最新高速接口规格USB2.0，目标速度为480Mbps，为现有USB1.1版的40倍；可与现有的系统及外围设备完全兼容，参考价为6 980元。此外，继月光宝盒T0系列之后，华旗又一举推出9款风格各异的全新水晶系列机箱——月光宝盒T1、T2、T6系列。据悉，华旗资讯麾下爱国者还将在6月份推出一款顶级的水晶机箱——月光宝盒水晶王。而6月8日爱国者彩显也一举推出3款钻石珑管2代纯平新品788FDⅡ、798FD、998FD，报价分别为1 799元、1 999元、2 599元，并在全国各大城市倾力推出“珑管时代”的系列大型活动。

托亚电脑推出E-BOX便携系列



便携PC是目前市场上的亮点，托亚电脑近期发布了一款有别于传统“移动PC”概念的便携电脑，在便携性、兼容性、可升级性等方面均有良好表现。该产品采用15"LCD显示器，可轻易转移。参考价：5988元。

明基、英特尔携手合作移动通信领域

2002年6月4日，明基电通（BenQ Corp）宣布推出的新款GSM/GPRS电话中，将应用英特尔aStrata Flash闪存。双方均表示，这一合作是基于目前移动通信领域激烈的竞争所采取的推动技术发展，降低价格壁垒的措施。

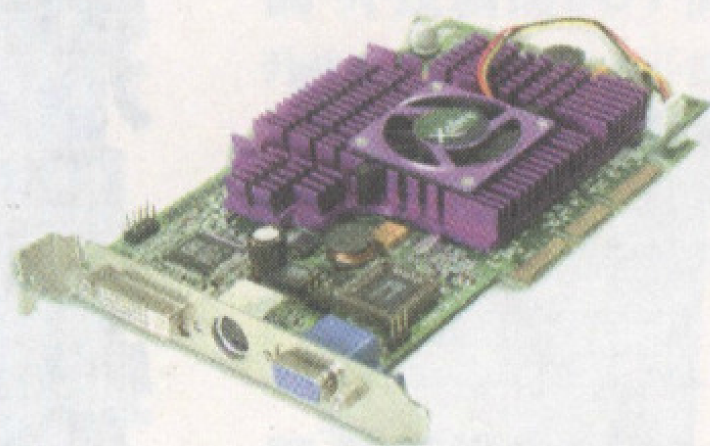
金存太学士又添杀毒功能



近日，存储厂商中科软件存储技术有限公司再度升级金存太学士FLASH闪存，在已有的三合一功能上，又增添了“杀毒”功能。在产品内部安装了市价189元的金山毒霸正版软件，使金存太学士将“加密、无驱、启动、杀毒”4功能融为一体，成为目前国内FLASH闪存市场上功能最多的全新产品，从技术含量上提升了产品的附加值和竞争力。

北极星推出VoIP增值应用解决方案

2002年5月27日，北极星软件向业界宣布，正式推出面向运营商和企业的VoIP增值业务解决方案。据北极星软件介绍，此次的解决方案全部基于公司的核心架构iAfxTM之上，既能充分利用运营商和企业现有的网络环境，又能向下一代网络平滑过渡。

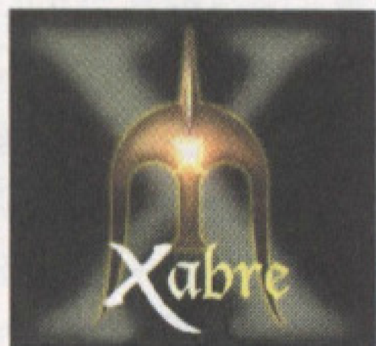


厂商：矽统科技（SiS）
上市：2002年6月
售价：未知
附件：驱动光盘
推荐：注重性价比、喜欢尝鲜的玩家
咨询电话：暂无

眩目度：
口水度：
性价比：



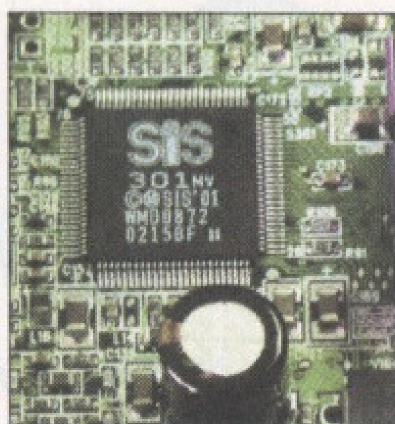
矽统Xabre400显卡



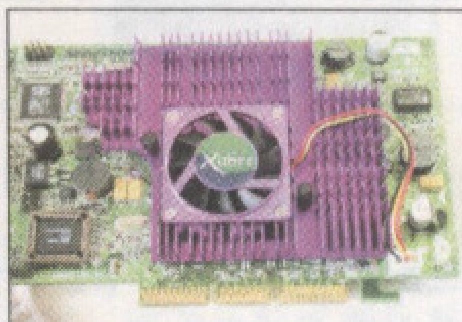
作为第一块支持“8×8”（AGP 8×与DirectX 8）的中低端显卡，矽统的Xabre系列在市场上引起不小的震动。这次矽统送来其中的一款Xabre400工程样卡，它的核心频率/显存频率分别是250MHz/500MHz，显卡用料很足，入手沉甸甸的。显卡上有不少难得一见的钽电容，紫色散热器非常大；板载SiS301芯片以提供视频输出、双头显示等增强功能。显存使用现代3.3纳秒DDR颗粒，其运行频率仅为500MHz，显然还未达到3.3纳秒极限。

Xabre400在技术上的创新与大胆应用依然令人敬佩：AGP 8×（AGP 3.0）将能AGP带宽由1066MB/s提升至2133MB/s，虽然目前其实际意义不大，但随着3D贴图纹理的日益庞大和支持AGP 8×规范主板的流行，它势必成为新一代标准。Xabre400的对手定位于GeForce4 MX系列和ATI Radeon7500，后两者都有致命的弱点——不支持DirectX 8可编程像素着色引擎。Xabre400却能支持1.3版本的可编程像素着色引擎，矽统称其为“增强Pixelizer引擎，它采用了全新构架，在资源的节约上有独到之处。但Xabre400并不完全支持DirectX 8特效，比如它缺乏硬件顶点着色引擎。

以前的SiS 315早已具备T&L功能，Xabre400当然不在话下。Xabre400具备“Frictionless Memory Control”技术，内置了“块式减免隐面无效渲染算法”以及“快速Z轴缓存清理”功能，其作用是提高显存带宽的使用效率。Xabre系列拥有4条像素渲染管道，每条管道拥有两个贴图单元，渲染管道数目是GeForce4 MX系列的2倍。内存带宽达到8GB/s，高于GeForce4 MX 440的6.4GB/s。此外这款样卡还具备DVD/HDTV解码、多头显示、色彩增强，是一块功能强大的显卡。



SiS301芯片


紫色散热器和供电部分

虽然SiS强调Xabre400的目标是GeForce4 MX440，但测试时我们手头只有一块GeForce4 MX460，只好让Xabre400和它进行一场不太公平的竞争。测试平台为Pentuim4 2.4GHz（133MHz外频）、升技IT7（i845E）主板、三星PC 800 RDRAM 256MB、WD 1000BB硬盘；桌面设置为1024×768的32位@85Hz，操作系统是英文Windows 2000 Professional+SP2，DirectX 8.1；显卡驱动为SiS Xabre400 3.01.00和NVIDIA公版 雷管XP 28.32。

测试结果令人惊讶，Xabre400的D3D成绩非常好，在核心/显存频率都占优的GeForce4 MX460面前，除了在1600×1200分辨率下以微弱失利外，都取得了胜利。从3DMark2001“Detail”成绩表中，我们看到增强Pixelizer引擎为它增添了近300分，其它方面双方各有胜负。OpenGL性能一直是矽统显卡的软肋，Xabre400依然不占优势，当然实际使用中不会造成太大的影响，100fps以上的区别非常小。最后我们试着超了一下频，结果不太好，只能在额定频率下工作，不知道是不是因为工程样卡的缘故。

测试成绩

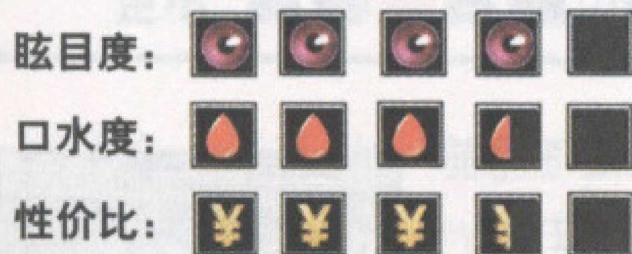
测试项目/显卡	Xabre400	GeForce4 MX460
3DMark2001 Pro		
默认设置	6890	6455
1280X1024、32位@85Hz	5097	4933
1600X1200、32位@85Hz	3614	3723
默认设置下2X FSAA	4525	3711
QuakeⅢ 1.30 DM6		
HQ 1024X768、32位@85Hz	122.9	194.6
HQ 1280X1024、32位@85Hz	110.8	133.3
HQ 1600X1200、32位@85Hz	81.7	95.9

编辑点评

经过SiS315的积累，Xabre在技术上逐渐成熟，D3D性能尤其突出，OpenGL性能相比SiS315也有长足的进步。这些都使得Xabre400在竞争中处于有利地位，也许我们唯一需要关注的就是它上市的价格了。NVIDIA、ATI、SiS、Matrox……显卡市场重归战国时代，你会选择谁呢？

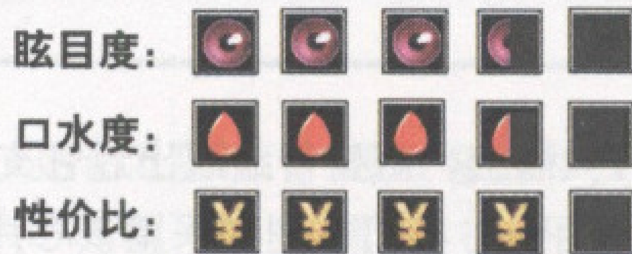


北通野牛Ⅲ





北通紫星



厂商：北通电子
上市：2002年5月
售价：北通野牛Ⅲ：118元/北通紫星：49元
附件：驱动盘
推荐：北通野牛Ⅲ：动作类游戏、运动模拟类游戏玩家，特别是赛车类游戏玩家。
北通紫星：动作类游戏玩家，特别是格斗类游戏玩家
咨询电话：020-81391404

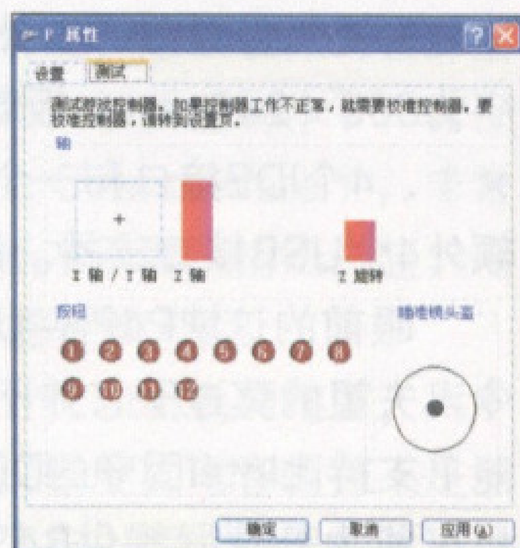


北通新款手柄：野牛Ⅲ/紫星

晶合实验室 魔之左手

北通公司的系列手柄在相对较低的价位上提供了较强的功能和不错的质量。其中一些对应赛车类、格斗类游戏的振动手柄（与力回馈手柄不是一回事），具有较高性价比。

北通的野牛Ⅲ是其振动手柄中的最新款产品，它支持Windows 98/Me/2000/XP操作系统，方向键可支持8方向，拥有12个按键（其中包括Reset、Start键），可切换模拟/数字模式方向控制，在模拟状态下可使用一对软质模拟摇杆。这款产品外形与以前的北通振动手柄比较相似，仍是类似PS2手柄的设计，并在表面使用较花哨的外壳花纹（不过说实话，壳体上的蜘蛛和结网画面似乎没有美感可言）。北通野牛Ⅲ手柄使用USB接口，无需外接电源，即使打开振动功能，USB接口也可完全满足手柄的供电要求。野牛Ⅲ使用大小双振动电机，能产生多段振动，比前代产品的单一振动模式显然要先进不少。



驱动界面

与其前代产品相比，这款手柄的握持部分更大更厚，玩家握持的稳定度有很大提高。另外我们发现其"数字/模拟控制方式"切换按键（Analog）面积相当大，并和Reset，Start键相隔较远，不会再出现切换控制状态时会按错键的问题。考虑到一些游戏的要求，野牛Ⅲ对于正面左侧排列的6个按键作了分别处理，"A"、"Z"键明显较小，玩家即使不看手柄也能清楚感觉到手指的位置。野牛Ⅲ的模拟摇杆比较适合在飞行和运动模拟类游戏中使用，但由于杆较短且方向过于灵活，我们很难用它在格斗游戏中搓招；而和操作感偏"软"的摇杆相比，它的方向键又略显生硬，在使用初期常会有方向转换比较生涩的感觉。这款北通野牛Ⅲ手柄虽是即插即用，但要发挥振动等功能，还需安装专用的驱动程序。



紫星背面

北通紫星手柄的功能与野牛Ⅲ相比要逊色得多，但却是一款非常有特色的产品。手柄支持Windows 98/Me/2000/XP操作系统，方向键可支持8方向，12个按键（包括Reset、Start以及Clear、Turbo键），其独特的外形可让玩家非常舒适地使用面板上的按键；4个扳机键被置于手柄下方，玩家不必将手指伸到手柄前方去按键，这样就会有4根手指握住手柄，在游戏中用起来非常稳定。紫星手柄的"L1"和"R1"键在握把正前方，而"L2"和"R2"键则置于两个握把的内侧，与中指部位相对应并且触感较软，中指可以轻松地按动。

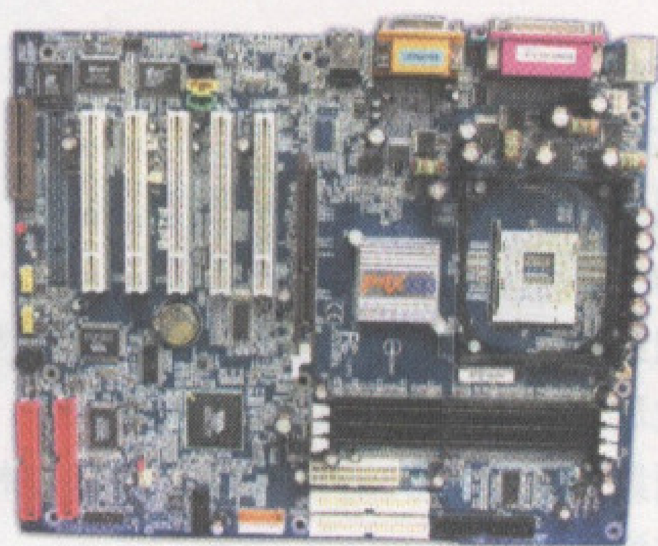
当我们双手握住两侧握把后，整个宽大的面板上所有的操作键都置于拇指的控制之下，而且扳机键的位置非常舒适，完全不会出现有些手柄按动扳机键比较费力的情况；但对于用惯其它手柄的玩家来说，这种排列方式恐怕需要一定的时间来适应，而玩家一旦习惯这种操作方式，一定会非常喜欢它的。

紫星手柄使用USB接口，由于它没有特殊功能，因此完全支持即插即用，这样用户也可将手柄带到其它电脑上使用，非常方便。紫星手柄支持多手柄工作方式，玩家的旧手柄也可保留使用。

编辑点评

野牛Ⅲ和紫星手柄分别定位于中端和低端市场，在同档次手柄中它们都非常值得关注。不过，我们认为，如能将两款产品的特点结合起来，那将是更完善的产品。

VIA P4PB-UR主板



厂商：威盛电子（VIA）
上市：2002年5月
售价：950元
附件：说明书、快速安装指南、IDE线、软驱数据线、机箱挡板、扩展USB接口线
推荐：注重性价比的P4平台游戏玩家
咨询电话：010-62963088

眩目度：
口水度：
性价比：



小虫

在2002年3月德国汉诺威CeBIT大展上，威盛曾经展出过它支持533MHz处理器前端总线的VIA Apollo P4X333芯片，5月份，我们拿到了采用该芯片的P4PB-UR主板。威盛主板一向以做工精良、功能齐全和价格低廉著称，P4PB-UR也不例外。



图1

从编号上看就知道这是一款带USB 2.0接口和RAID功能的主板，P4PB使用的USB 2.0控制芯片是VIA自己的VT6202（图1），这块芯片在前面的P4PA主板上我们就曾经见识过了；RAID控制芯片是PROMISE PDC20276，这是一块ATA/133 RAID芯片；ATA/133支持被整合到南桥芯片里，这是大家已经比较熟悉的VT8233A（图2）；P4PB-UR板载CMI8738/PCI-6ch-MX声卡，可以提供6声道音频输出；监控芯片P4PB-UR使用Winbond W83697HF（图3）。和P4PA相比，P4PB的主板在布局上显得更加合理，从20针电源接口的位置移到IDE接口旁边就可以看出。P4PB板型大小为305×245mm，板载3根DIMM插槽、5根PCI插槽、1根AGP插槽（支持AGP 8×）、4个IDE接口和一个软驱接口，SD/MS/SC读卡器接口，它通过2个9针插针提供额外4个USB接口支持。P4PB还提供了一个CNR插槽，而非VIA的ACR。

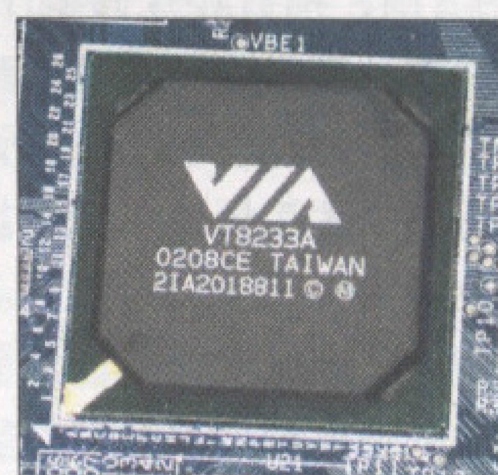


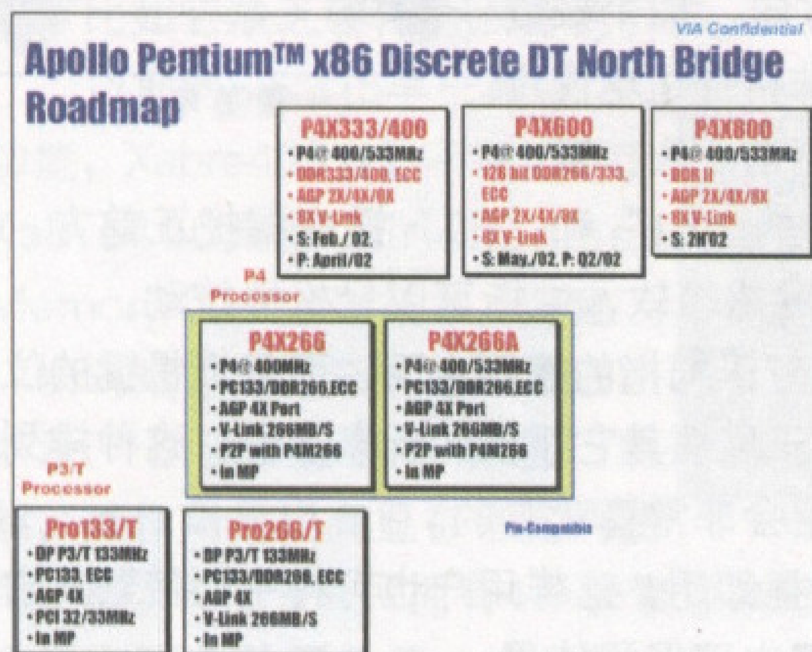
图2

眼前的这块P4PB-UR的一些技术规格和我们早先查阅的一些资料略有出入，最令人失望的莫过于它并不支持双通道DDR传输。虽说DDR 333（P4PB还支持ECC功能）支持比Intel固守的DDR 266来得先进，但是对于533MHz前端总线的P4来说，它也仅能为处理器提供64％的带宽。况且到现在为止，Intel都没有给其他芯片厂商533MHz前端总线P4芯片授权的意思。从VPSD（威盛平台解决方案事业部）处取得的最新资料看，双通道DDR传输将在2002年第三季度推出的P4X600芯片的主板上得到支持。



图3

我们使用2.53GHz的P4搭配KingMax DDR 333 128MB×2内存、丽台GeForce4 Ti 4600 128MB DDR显卡、WD1000BB硬盘，在Windows 2000 Professional+SP2，FAT32文件系统下进行测试。为方便比较，我们给出了其他一些支持533MHz前端总线P4主板的成绩。



VIA P4芯片组Roadmap

测试项目	威盛P4PB（P4X333）	升技IT7（i845E）	大众VI11（SiS 645DX）
Business Winstone 2001测试	66.4	70.3	73.4
CC Winstone 2002测试	40.2	39.3	40.8
Super π 1.1 104万位π值计算（秒）	70	78	74
Winbench 99 2.0商业磁盘测试（MB）	11000	19400	17500
Winbench 99 2.0高端磁盘测试（MB）	36900	35500	32100
FlaskMpeg 0.60+Divx 5.01测试（fps）	15.97	16.45	16.52
3DMark2001 Pro默认测试	11416	10851	10665
QuakeⅢ 1.30 Fastest测试（fps）	347.5	314.6	321.9
QuakeⅢ 1.30 HQ1024×768测试（fps）	287.1	270.1	271.6

注：Super π的成绩越低越好。

编辑点评

从测试的情况看，P4PB更适合游戏玩家。当然这不意味着在其他方面它乏善可陈，P4PB的表现还是相当抢眼的，完全可以满足各方面的应用。想象一下在950元的价格下就可以买到这样一款性能出色、功能强大的主板，作为玩家的你还不怦然心动吗？

创新「小知音」电脑琴



厂商：创新科技（Creative）
上市：2002年6月
售价：980元
附件：安装指南、驱动及演奏软件光盘、教学软件光盘
推荐：家庭娱乐及配合电脑进行音乐教学
咨询电话：010-64255500

眩目度：
口水度：
性价比：
晶合实验室 iCat

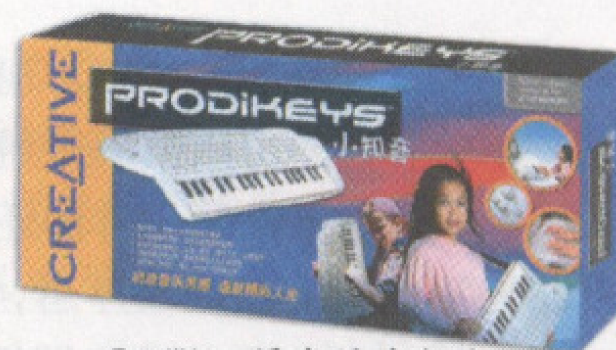
前不久，创新科技在国内推出了其首创的MIDI音乐键盘——小知音（Prodikeys）。这确实是一个“创新”的产品，为电脑在音乐方面的应用开辟了新的市场。

刚拿到这款产品时颇感新奇，它将电脑键盘和MIDI键盘巧妙地结合在一起。小知音仍然采用传统的乳白色设计，上部是标准的104键盘；左侧是弯音轮等MIDI专用的功能键；下部是MIDI键盘，共有37个键，3个八度。平时不用MIDI时可将其下部盖上，这样不但不会影响电脑操作，反而还可起到掌托的作用，使操作更加舒适。相对于一般电脑键盘而言，它的体积稍大了点，小型电脑桌恐怕放不下。键盘左侧的扩展槽是个多余的设计，因为在下一代产品中它才能派上用场，现在就留出相应空间估计是为降低设计及生产成本，如果把它去掉重新设计，相信体积可以小不少。

小知音的方便之处在于它使用普通的PS/2口，连接简单，但这也带来了一个问题，就是它无法兼容现有的MIDI编辑软件，而创新也没为它设计这类的程序，这使得它不能成为真正意义上的MIDI键盘。另外它必须与SB Live!或SB Audigy系列声卡配合使用，因为它需要调用后两者提供的SoundFont音色库技术。有了这个强大的后盾，小知音就可弹奏出上百种乐器的声音了。

为充分发挥小知音的功能，创新开发出了一套非常出色的应用软件，它令小知音可在电脑上“挥洒自如”，这也意味着它无法脱离电脑而单独使用。配套软件的界面相当漂亮，上面标明了各种快捷键并且有模拟的MIDI键盘图，可实时观察弹奏是否正确。还有一个叫“怎么玩”的按钮，可随时为你提供帮助。

软件主要由4部分组成：动感、易奏、学习和演奏。动感模式下可自动加入过门，即使不太懂弹琴也能“唬人”，特别是其中的“五音模式”采用了中国古老的“宫、商、角、徵、羽”的音乐规程，这五音相当于现代音乐中的“1、2、3、5、6”，在这种模式下即使用户乱弹一气，也能比较容易产生音乐曲调的感觉。易奏模式可通过智能和弦及和弦循环等功能，使刚入门的用户也可弹奏出完整的曲子。学习模式中提供了40首歌曲，通过练习5个步骤来不断增加弹奏的熟练程度。最后一个演奏模式是为相对成熟的演奏者准备的，它具有很强的定制性，可演奏出如你所想的音乐来。总的来说，这款软件的设计还是相当成功的。除此之外，创新还制作了一套互动式的教学软件（Music CourseWare），非常适于入门者使用，它从基本乐理及指法讲起，令对音乐一窍不通的你也能轻松入门。



ProdiKeys漂亮的外包装

弯音轮也是创新设计比较出色的地方，用户可根据个人习惯设置其灵敏度。弯音轮并不是电子琴必备的部件，但有了它以后，对于在弦乐演奏中经常出现的滑音就可应对自如了。

如果把小知音看作一个MIDI键盘的话，它在硬件方面最大的不足就是只有3个八度的键盘宽度，而市场上低端的电子琴一般也有4～5个八度，而且以5个八度居多。对于演奏来说，仅限于3个八度的曲目是很少见的，尽管软件方面提供了八度切换的功能，但弹奏起来显然是很不方便的。不过，反过来看像小知音这样的价位也很难买到一部电子琴，且一般电子琴也不具备像它这样的定制能力，更何况小知音还是一款手感相当不错的电脑键盘。



功能丰富的配套软件

编辑点评

总的来说，如果和普通电子琴相比，小知音显得较为简陋，它不具备MIDI的编辑能力，并且键盘宽度过小。但作为一款应用于电脑的产品，它开创了一种新的思路和形式，使喜欢玩电脑音乐的朋友有了更多的选择。它不但可用于家庭娱乐和音乐教育，还可为拥有电脑教室的中小学提供廉价而高效的音乐教学解决方案。



厂商：交大铭泰
上市：2002.7
售价：189元
附件：说明书、产品用户卡
推荐：普通电脑用户
咨询电话：010-62501955-610

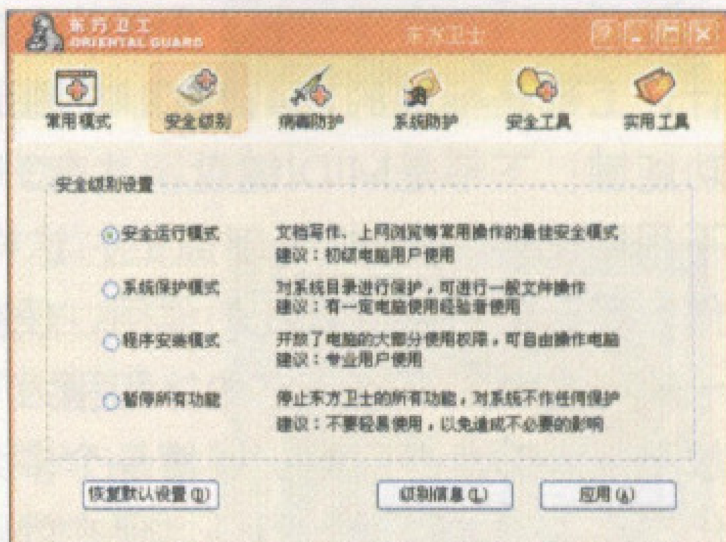
眩目度：
口水度：
性价比：


晶合实验室 iCat

东方卫士

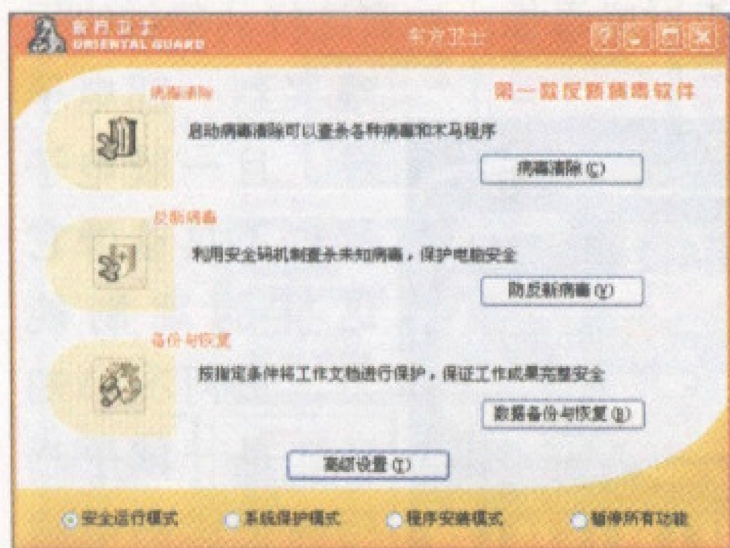
铭泰从翻译软件起家，现在已发展成为一个综合性的软件开发商，前不久上海交大注资后，公司又有了进一步发展，产品线也扩充到杀毒领域，《东方卫士 1.0》就是交大铭泰的第一款杀毒产品。

这款产品无论是从界面还是从功能上都给人以耳目一新的感觉，其界面虽采用仿Windows XP的风格，但配色不同。安装完程序后，你会发现东方卫士程序组里有N个（N≥10）Office 2000风格程序图标，找到了名为“东方卫士”的程序项后，会被提示必须重启电脑才能运行。重启后，刚一进入Windows图形界面，东方卫士的初始化向导就出现了，所谓初始化一共分为5个部分：查杀病毒、制作启动盘、备份硬盘信息、制作安全卷、制作安全码。


常用模式

读者可能对于制作安全卷和安全码的功能感到有些迷惑，这是交大铭泰首创的一种硬盘保护措施，在一定程度上甚至可以恢复因硬盘物理损坏而丢失的数据。那么让我们先来看看该技术的原理吧。其实简单说安全卷就是一个被简化的通过软件实现的RAID 5（具备奇偶校验的带区集），RAID 5需要多块硬盘才能实现，而安全卫士的安全卷只需一块硬盘就可实现。RAID 5是当其中一个卷所在的硬盘坏掉后，其它相应的卷可通过冗余的校验信息恢复损坏卷的信息。但如果有两块硬盘同时坏掉，RAID 5就无能为力了。根据这个原理不难推断出安全卷不可能恢复所有坏道数据，前提是所有坏道必须在同一卷内。如果在多个卷产生多个坏道，应该也无法挽回了。另外，这个功能将占用较大的硬盘空间，并且恢复的过程也会很长。除此之外，安全卫士提供重要数据目录的自动备份功能，而且用户也可自定义需要备份的目录，东方卫士还可备份硬盘引导区信息即分区表信息。有了以上这么多重保护，硬盘里的数据真可谓万无一失了。

由于东方卫士集成众多的功能，所以相应其操作也要比同类软件复杂一点，为了照顾初级电脑用户，它特意提供了两种界面：常用模式和高级模式。系统漏洞检查也是一个比较实用的功能，它可检查电脑中是否存在安全漏洞，并提出建议，通过互动式的操作完成修补工作。安全传输是东方卫士另一个很有特色的功能，它提供类似QQ的功能，可实时进行文字聊天及文件传输。由于这个程序内置查毒引擎，所以通过它在局域网里通信再合适不过了。唯一遗憾的是该程序本身不能随Windows自动加载，又没在东方卫士的驻留程序中埋下接口，所以使用上略有不便。另外，由于时间原因实验室这次拿到的还只是测试版，所以无法使用其自动升级的功能。同时，东方卫士也具备邮件查毒、防御网页攻击、网络防火墙等一般杀毒软件都集成的功能。


高级模式

出乎我们意料的是，尽管东方卫士集成了众多的功能，甚至有些功能已经超出杀毒软件的范畴，但它的资源占用率仍然很低，至少对系统的影响要小于我们同期评测的其它同类产品。

编辑点评

交大铭泰虽然是第一次推出杀毒产品，但却使人为之一振。它提供的很多新颖的功能，如安全卷、安全传输等是同类产品从未应用过的，尽管软件仍存在一些小小的不足，但其提出的那些新的开发思路势必对同类产品及杀毒软件的发展造成不小影响。

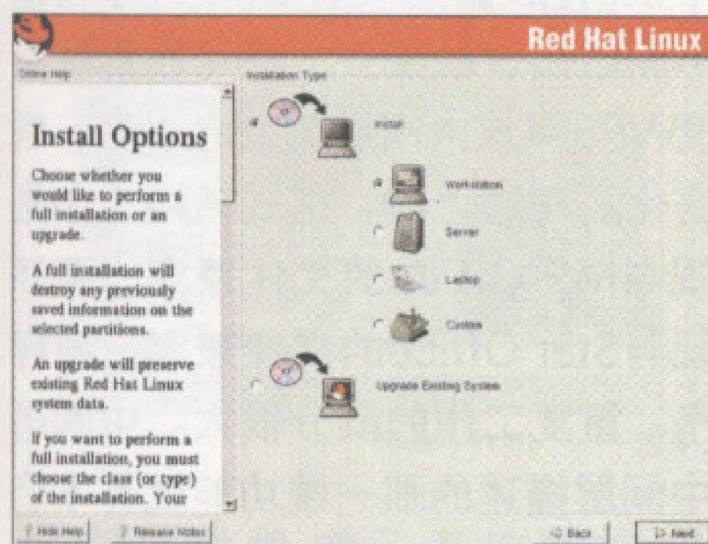
Red Hat Linux 7.3



厂商：Red Hat
上市：2002.6
售价：68元
附件：使用手册、6张CD
推荐：Linux爱好者（特别是初学者），用于搭建各种服务器
咨询电话：62654732-35转808

眩目度：
口水度：
性价比：





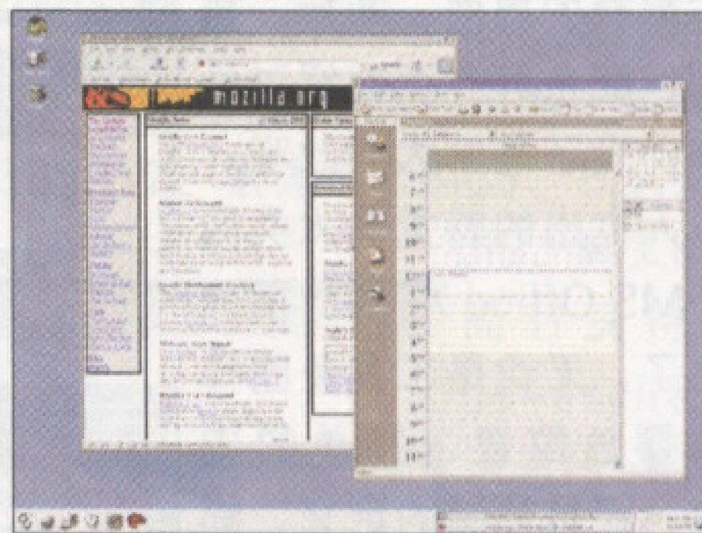
2002年5月6日，Red Hat公司悄然发布了Red Hat Linux 7.3，国内总代理“碟中碟”将于6月14日发布。这次新的Red Hat基于2.4.18的新内核开发，不需要新附加功能的老用户同样可单独升级内核。

新的Red Hat可支持更多更新的硬件设备，其中包括USB 2.0、GeForce4等，而且Linux对这些硬件的支持度丝毫不比Windows差，比如：我们安装系统时采用了USB键盘及鼠标，并且在BIOS设置中设为“OS”即操作系统支持这些设备，在这种情况下即使是Windows XP也无法进行安装，而Red Hat linux 7.3却可以顺利完成，并且也顺利安装了我们使用的GeForce4 Ti4600。在Red Hat的不断努力之下，那个需要用户自己为新硬件编写驱动的尴尬年代早已不复存在了。

Red Hat linux 7.3仍然具备多种安装界面，其中图形界面安装向导无疑最适合初级用户，这次Red Hat集成了更多的语言版本，其中也包括简体中文版。安装的第一步就是选择语言版本，之后就可在中文界面下完成安装。Red Hat Linux从7.2版开始支持新的文件系统Ext3，它可支持更大的硬盘，并且支持异步日志模式，这使得Ext3具有更好的性能，另一方面它可向下兼容Ext2，更可轻松升级。还有就是Grub引导程序，尽管这也是7.2版就已经有的，但其兼容性及功能又得到进一步加强，成为引导多操作系统的新选择，比起Lilo来，它具备如下优点：可以支持更大的硬盘分区、具备可自定义的开机画面、分区大小改变后，系统仍可以正常引导、两种执行模式等，7.3版中的Grub还支持开机密码保护。尽管以上这两点并不是7.3的新特性，但都有加强，推荐用户使用。

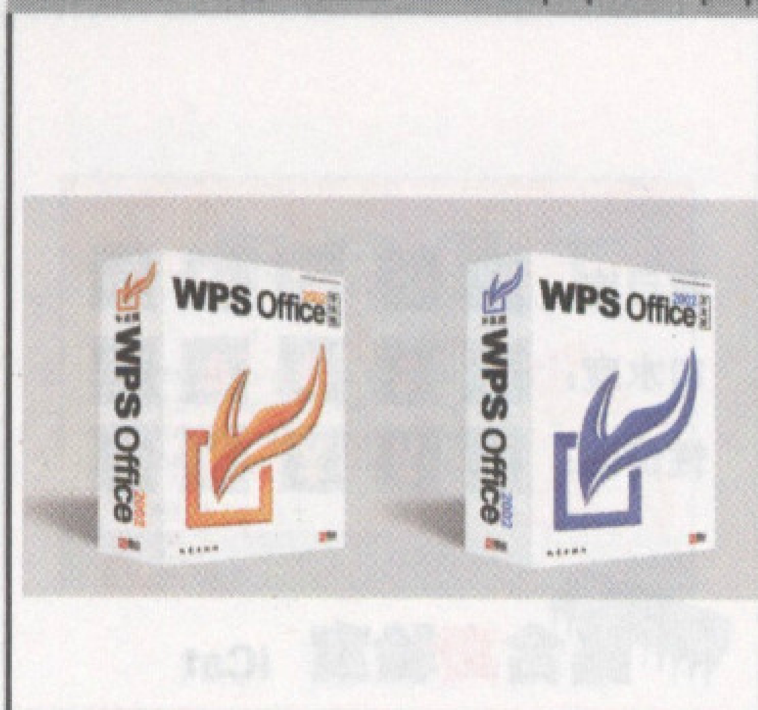
同时，7.3版也为我们提供一系列新的特性，比如Evolution（邮件客户端软件和地址薄管理器）、MrProject（项目管理软件）、Mozilla（浏览器）、GNOME（会议视频软件）、Apache 1.3（Web服务器）、Firewall配置功能、PostgreSQL（关系数据库系统）等，而且两大图形界面也都升级了，分别是KDE 3.0和GNOME 1.4。这些无疑都使得Red Hat linux的易用性得到进一步加强。不过，比起7.2版完全安装的2280MB反而小了一点，只有2076MB。新的KDE 3.0界面下，第一次启动电脑时会有一个设置向导带你做好界面设置。这个版本的Red Hat Linux中文版汉化的程度要好于上个版本，输入法也有所改善，但字体仍然不太美观。

总的来说新的界面风格变化不大，KDE要比GNOME好看些，软件也丰富些，而GNOME则更加实用而且有很好的稳定性。说到稳定性，在网上不少Linux的支持者们用以唾弃微软操作系统的重要理由之一就是Linux具有极佳的稳定性，Linux作为一个相对严谨的操作系统，很少出现莫名其妙的死机或崩溃，但它抵御非正常操作及断电等意外的能力并不强，在这些情况下Linux很容易崩溃，至少图形界面是如此。作为Linux的一个发行版本Red Hat Linux并不是最稳定的，但它的易用性却无人可比。



编辑点评

作为当今互联网上最炙手可热的操作系统，Linux的复杂程度也是空前的，而作为Linux最成功的发行版本，Red Hat Linux至今仍不是能够胜任个人使用的操作系统，尽管基于它的软件足够多也足够强，但兼容性始终是它的软肋，除非你不需要和别人交换文件。但作为一个Linux爱好者，Red Hat Linux 7.3绝对是你的当然之选，另外作为一名有追求的网管，你同样应该考虑用Red Hat Linux 7.3搭建你的服务器，特别是在文件服务及邮件服务方面，我个人认为Red Hat Linux 7.3非常出色。



厂商：金山公司
上市：2002.6
售价：专业版1298元
（升级版：298元、开发版：1580元）
附件：用户手册、产品用户卡
推荐：电脑办公用户
咨询电话：010-86243222

眩目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 辰烽

WPS Office 2002

金山公司的WPS一直牵动人们的目光，本次最新推出的WPS Office 2002又有什么样的变化呢？金山公司自从去年获得北京市政府正版软件大规模采购的头彩后，又相继获得了两、三个重要的大单。大规模的采购不仅激发了金山继续研发WPS的信心，而且重要用户的使用反馈更是对WPS Office的研发起到了指导作用。因而在2002这个新版本中，可以清晰地看到金山在如何满足自动化办公和政府部门需求上作出了重大变动。本次评测我们希望通过图文对照的方式给大家一个直观和清晰的认识。

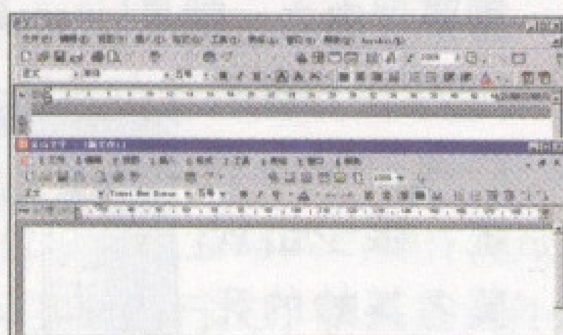
兼容从界面开始

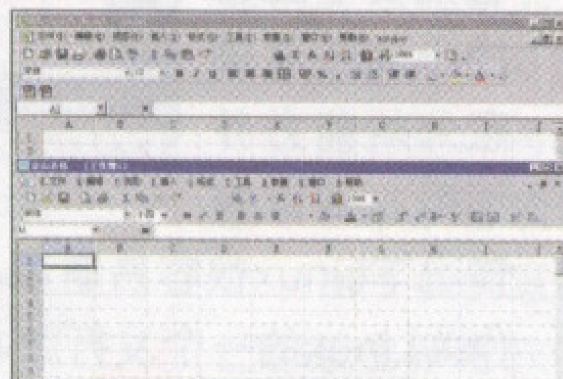


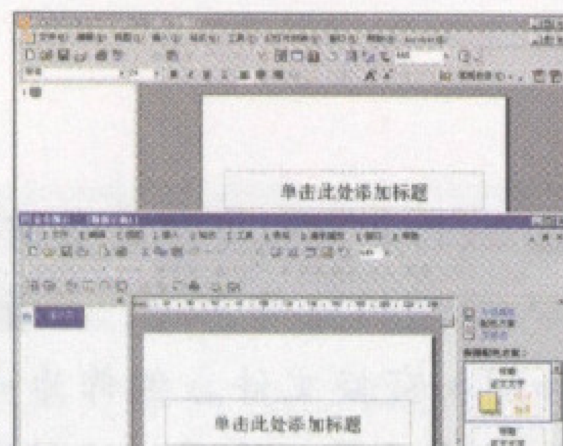
图1

安装完WPS Office 2002的第一个感觉就是似曾相识。首先它将文字处理、电子表格、电子幻灯、电子邮件四大模块拆分出来，在桌面和开始菜单中也分别设置了快捷键与MS Office一一对应（如图1）。

运行后，可明显地看出，WPS Office 2002有别于上一版本简朴的界面，图标、排列、配色等方面都经过修饰，有了非常大的改观。给人突出的感觉是太类似于MS Office XP的界面风格了，无论是工具条图标的摆放位置、菜单的内容，还是热键的定义，都和MS Office设置相同。这可能是考虑到用户的操作习惯，为了尽量缩短新用户的学习时间（图2、3、4）。


图2：上方：Word
下方：WPS文字处理

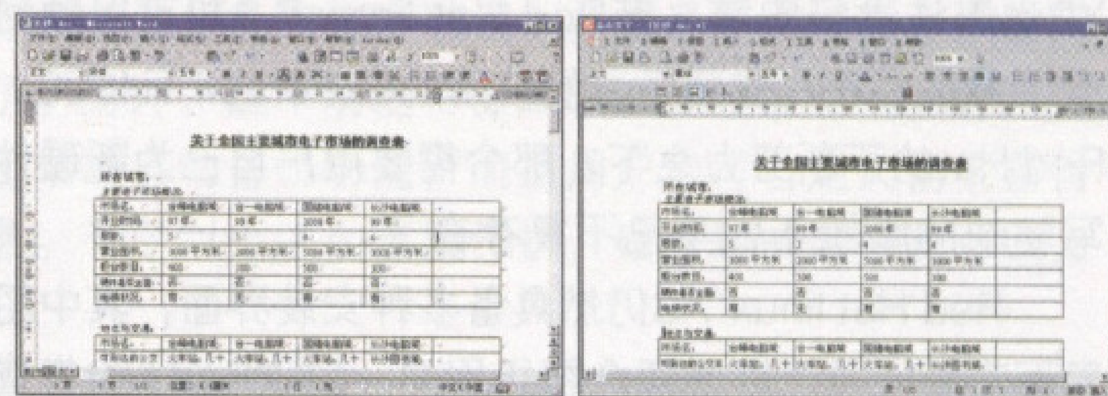

图3：上方：Exce
下方：WPS电子表格


图4：上方：Power Point
下方：WPS电子幻灯

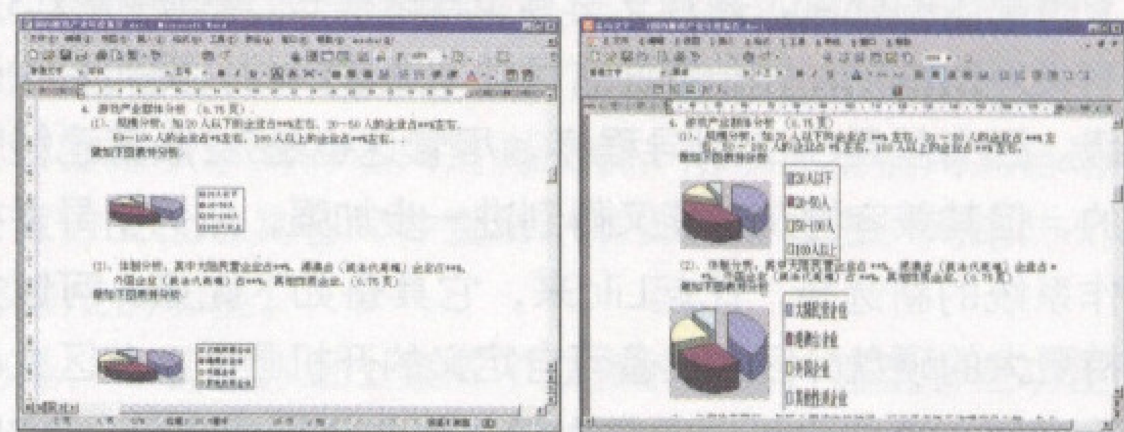
兼容的核心问题

在WPS Office 2002中最根本的变化是基于XML构架了文件格式中间层。所谓中间层，是一个文件格式解释器，该解释器可以将应用程序的所有数据用一种标准的形式输出，任何可以理解中间层协议的接受方都可以解释接收到的数据。应该说WPS引入中间层的概念以后，格式兼容发生了质的变化。在这之前，格式转换工作是一对一进行的，实现与MS Office的文件兼容，要开发相应的程序，实现与Star Office的文件兼容，同样也要开发相应的程序，重复工作的成分很大。中间层引入之后，WPS用中间层描述的那一端功能就基本确定下来。只要根据具体的语言转化成相应的文件载体就可以了，不仅大大简化了开发时间，而且提高了程序的质量。WPS中间层借鉴了XML技术，较容易发展成数据表示的一个开放标准加以推广应用。使得文件之间跨平台、跨系统的操作成为可能。

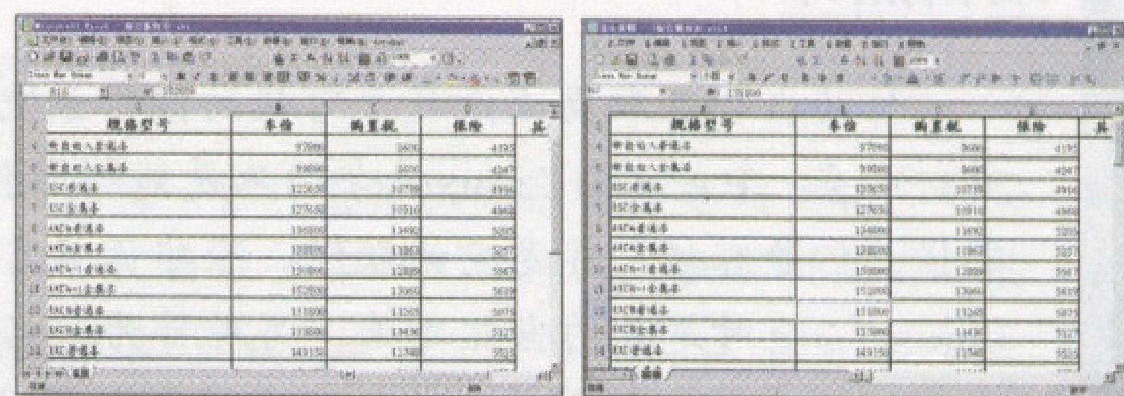
在具体应用中，经过我们的测试，普通的Word文件均能做到较好的转换（如图5），此文件在Word


Word　图5　WPS文字处理

中所设置的字体、字号、表格以及对文字的修饰均较好地在WPS中再现出来。但是，在较为复杂的情况

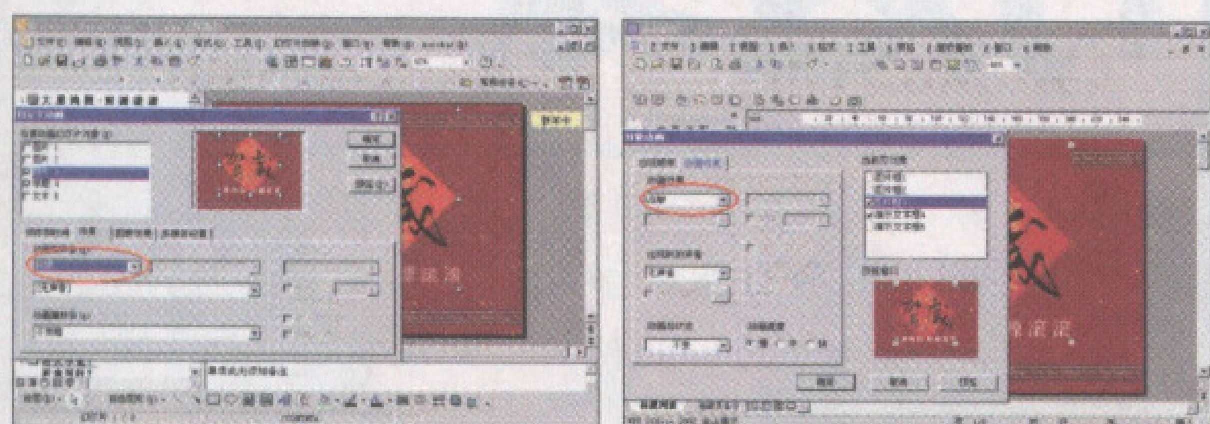

Word　图6　WPS文字处理

下，转换的结果还是存在一定的问题（如图6）。这是一个图文混排的Word文件，用WPS Office 2002打


Excel　图7　WPS电子表格

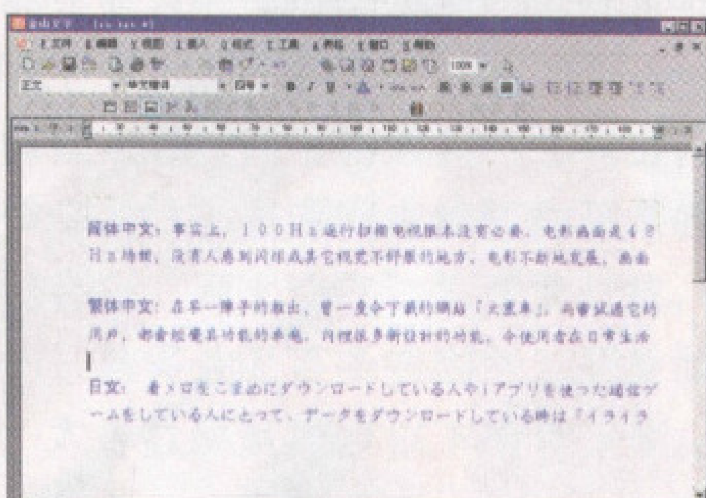
开后我们可以明显地看到，图片变形较大，并且影响到文字的排列。同样，普通的Excel文件WPS Office 2002也能做到较好的转换（如图7）。但WPS无论是在文字处理还是电子表格中，在转存为Web文件时格式均会出现较大变化，特别是图文混排的文件，转为Web后，图片会全部集中到文件底部。

在测试WPS Office 2002播放PowerPoint文件时，发现有画面丢失和播放方式错误的问题，这主要是因为PowerPoint中的一些对象出现方式在WPS并没有存在，


Power Point　图8　WPS电子幻灯

而被替换成了其它的方式进行播放。如图08，PowerPoint中的“回旋”方式在WPS中就被自动地换为“溶解”方式，正因为这样的改变，在实际播放中就根本无法看到“贺岁”两个字了。

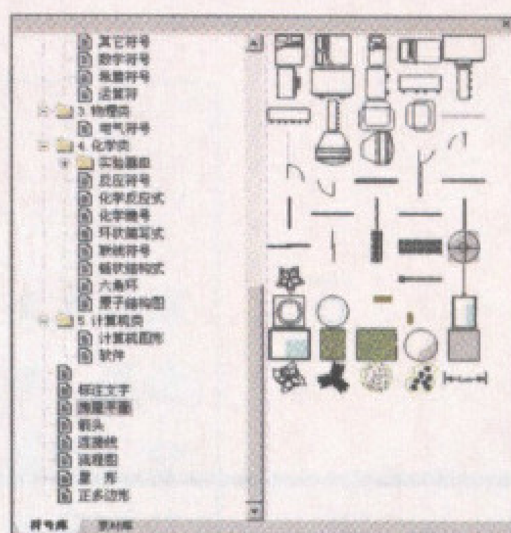
另外一个突出的技术变化就是采用了Unicode内核，可以支持国际化多语言文字编辑，共80多种语言，甚至包括一些非常生僻的小语种。因为采用了Unicode编码规则，所以多种语言同屏显示，不会出现乱码现象（如图09）。这种技术解决了许多跨国、跨地区企业的文档交流问题。对于跨国企业和政府部门的应用有相当重要的作用。

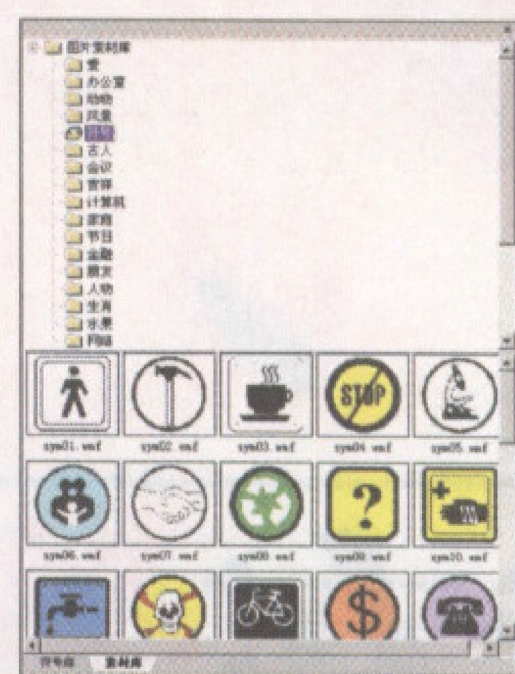

图9

WPS Office 2002还提供了开放的数据接口，实现与办公自动化系统的有效整合。它可以嵌入浏览器，支持基于Web的办公应用。由于这部分内容作为一般用户很难使用到，所以这里不再具体介绍。

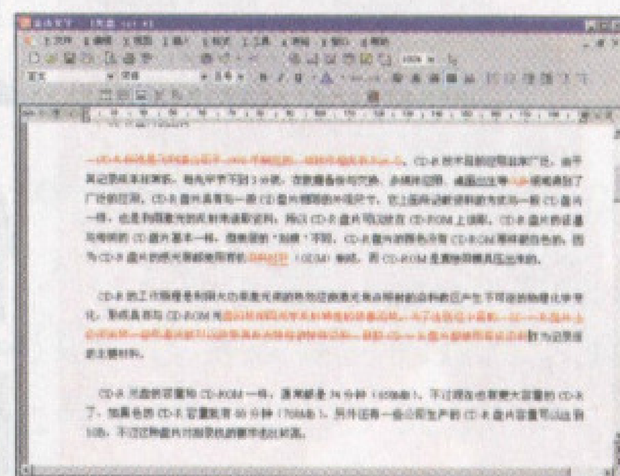
特色服务

WPS Office 2002在作出较大变化的同时，也保留了以前许多特色的功能，如提供了丰富的音标、汉语拼音、计算机符号等中西文字符和专业符号的图文符号库（如图10、11），用户可以根据自己的需要选取使用，还可以根据自己的需要自由添加、修改。图文符号库支持文字、表格以及它们的组合。用户可以把自己常用公司的地址或其logo等添加到图文符号库中，从而节省重复工作时间。


图10

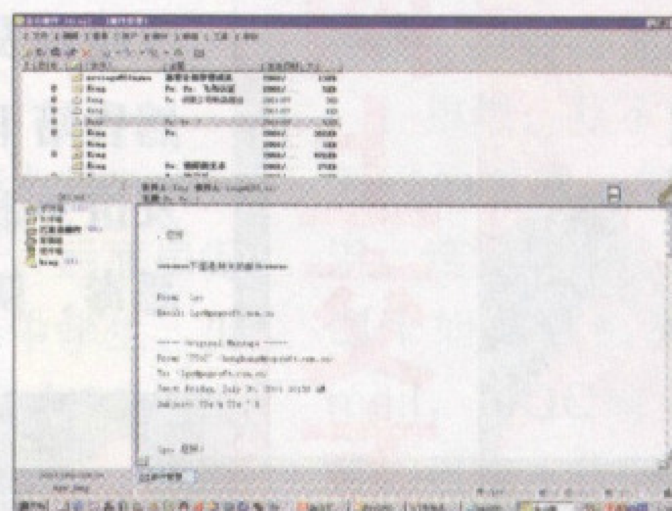

图11

WPS Office的文件修订功能可以模仿手工修订文件的方式（如图12），保留人们对文件的修改痕迹（如增、删除、修改等）。文件起草人在收到修订后的公文之后，可选择拒绝或接受修订达到审核的目的。系统记载了在修订状态下所作的任何修改。这些修订信息包括：修订者、修订类型、修订时间等。不同人对文件做出的修改，用不同的颜色标记。


图12

iWPS的延续——电子邮件（如图13）

相对以前的版本，WPS Office 2002的电子邮件模块提供了更为丰富的内码支持，其中包括简体中文GB2312、繁体中文Big5、日文Shift-JIS、韩文KSC，同时支持英语us-ascii和西欧语言iso8859-1。另外，WPS电子邮件还提供了“远程邮箱管理”和“邮件过滤”功能。


图13

编辑点评

从评测结果看，WPS Office 2002提供了应用办公必需的四大模块功能：文字处理、电子表格、电子幻灯、电子邮件。虽然在这个版本中还没有类似Microsoft Access的功能模块，但基本满足了人们日常需要。较为良好的兼容性、全球语言支持、整合办公自动化等这些突出特点加上优越的性价比，可以说WPS Office 2002实现了一个封闭的桌面产品到开放的办公平台的跨跃。

如果你爱一个人，请带他去上网，因为那是天堂；
如果你恨一个人，请带他去上网，因为那是地狱。

走在爱与恨的边缘

从一个侧面看青少年网上交友现象

■本刊实习记者 Aflyingfly

就在记者准备好开始撰写这个专题的前夕，远方的朋友陈冰给我发来两条新闻，让记者原本因军训而阳光明媚的心情陡然昏暗下来。原来，我们所处在的这个社会，不但有着真挚的友谊、浪漫的爱恋、永难改变的血肉之情，还有着包括欺诈、恶毒、阴险、狡猾、贪欲在内的种种丑恶黑暗的一面。

新闻一：

两少女会网友遭强暴

近日，以会网友之名强奸两少女的恶徒王某、曾某分别被武汉市江岸区法院判处有期徒刑7年和5年。去年8月21日中午，王某和曾某预谋，邀请从未谋面的两名中学生女网友到曾某家中吃饭，借机用酒将她们灌醉，分别将两人强奸。据办案检察官透露，目前这类犯罪不断上升，在此告诫广大学生：网上结识朋友要谨慎，不要因一时好奇而造成难以挽回的损失。

新闻二：

"女网友"作饵"未婚夫"抢劫

2002年5月6日凌晨2时，随州市西城马家巷居民杨某报案称，一名女网友与其约好地点消夜。1时30分左右，杨赶到约定地点，却被4名男青年以其勾引他人未婚妻为名，挟持到一工地上毒打，并抢走手机及200元现金。

接案后，随州市公安局刑警支队迅速与通信计算机安全监察科联合实施网上破案，于5月31日上午将该案侦破，并抓获犯罪嫌疑人6名，其中网名"爱你到永远"的"女网友"则是一名17岁的少年假扮。



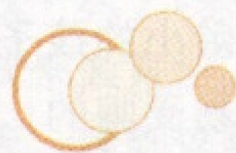
近几年来，这样的新闻我们从来没少见过。

就在不久前，各大媒体都在显目的位置报道了一个骇人听闻的新闻——《开封两嫌犯残害多名女网友已挖出6具尸体》，6名12——18岁的妙龄少女，被网名"孟夏"的犯罪嫌疑人通过网上聊天的方式约出，并一一残害。

血淋淋的事实，甚至让记者这样的资深网虫都感到深深的寒意，对网络产生了不可抵挡的畏惧。当记者以"网上交友"为搜索对象，在新浪网展开搜索，几秒钟后，反馈回来的，是多达上百条的因网上交友而导致的刑事案件，而这些案件中的被害者，大多数都是20岁以下的青少年，其中又以女中学生居多。

我的第一份调查问卷，就是在这样的前提下展开。

爱它没商量



对青少年网上交友的最基本印象，来自记者在重庆涪陵一间小网吧的见闻。那是一间小阁楼式的两层建筑，推开门，前面是一个打字社，后面局促的隔间里沿墙摆设着二十多台电脑，烟雾弥漫中挤满了刚下课的中学生，少男们大多沉迷在《传奇》这样的网络游戏里，而女孩们则开着多个QQ，运指如风，在多个聊友间乐此不疲。

略略扫了几眼，周围的电脑屏幕上很多都是"亲爱的"，"老公"，"老婆"……这样的字眼。最让我心痛的，是看到一个不到10岁的小男孩，在用麦克风进行语音聊天，从那稚嫩得带着童音的口中说出来的却是一连串粗口和肉麻的情话。

记者从南到北，从广东一直到北京，各地的网吧可能是我最常去的地方之一。上述情景早已看惯了，看得麻木了。可当动笔写这个专题时，我仍然感到一阵阵难过。

是的，"网络时代"来临了，"全民上网"的口号早已人尽皆知，根据CNNIC每年一度的《中国Internet发展状况统计报告》，中国的上网人数已经从1997年的62万人剧增到2001年的约3 370万人，4年间增长了近55倍。

另据一份未经证实的报道，截止目前，全国上网人数已超过5 000万人，成为仅次于美国的第二网络大国。这个数字的确可以让我们自豪，也让更多的人明白，这是一个不可抗拒的大趋势，它有如大浪般汹涌而来，如果你学不会搏击风浪，那么你只会被淘汰。

2000年，记者南下广东东莞打工，和千千万万打工仔一起，踏遍了那个城市的诸多人才市场，待价而沽之余，也注意到那数万个职位中，几乎没有一个不要求"会电脑，懂网络"的。除了一些纯技术性职位，连业务员、会计都无一例外。

虽然，我不知道现在南方的人才市场是怎样的要求，但可以肯定，这一切不会倒退。连我那早已出嫁生子，过着安稳生活的四个姐姐，都在忙着学习上网，使用E-mail，用QQ向千里之外的我问寒问暖。网络，已渗入我们生活的每个角落，谁也无法逃避。

不管怎样，我们还是要用网络来彼此联络，用E-mail交流工作，用QQ和天南地北的朋友畅所欲言，用百度或Google查询我们需要的资料，闲暇时去网络游戏里砍砍怪物，探索未知的世界。

随便上街拉住一个年青人问："你爱上网吗？"他也许会回答："当然，爱它没商量！"

爱与恨的纠缠



美国学者理查德·A·斯皮内洛曾一针见血地指出："社会和道德方面通常很难跟上技术革命的迅猛发展。而像中国这样的发展中国家，在抓住信息时代机遇的同时，却并不总是能意识到和密切关注各种风险，为迅猛的技术进步所付出的日渐增长的社会代价。"

记者发出的调查问卷，一共收回123份答案，被调查者的年龄段从12岁至35岁以上，有搏士学历的大学教授，也有只念过小学的家庭妇女；有警察，也有心理医生；有重点中学班主任，也有小学生。他们散布全国各地，可能就在你的身边，可能就是你的亲人朋友。他们的看法，或许代表着你的亲人朋友不曾说出来的想法。

为了获得更广泛的回馈，所有的问卷都是以网下方式进行的（即手工填写），被调查对象不仅包括网龄数年的资深网虫，也包括从未上网的家庭妇女。

被调查者中包括39名女性，男性84人。在对网络的熟悉程度上，选"没上过网"的有4人，选"不太熟悉，只知道一些基本的应用"的有45人，选"比较熟悉，可以满足自已学习和工作的需要"的也是45人，选"非常熟悉，能够熟练地应用和使用网络资源"的28人。

这一分布呈枋锤状，在它的两头，即年纪越大和年纪越小者对网络越不熟悉，对网络非常熟悉的主要集中在19～25岁这一年龄段，没上过网的4人全部在35岁以上。不过在电脑课程普及到小学的情况下，将来我们的青少年只会对网络越来越熟悉，而作为父母，或是工作的压力，或是年龄太大，已经很难再补回这一课。他们与孩子之间的隔阂，因为网络而在逐渐拉大。

有一位父亲在问卷上填写了这样的话："只在儿子的帮助下上过几次网，可以查看股票。有兴趣，也听儿子讲一些这方面的东西。"

这就是一个典型的父亲说的话。

至于被调查者的职业，因为问卷并没有相关的选题，只是在最后请被调查者自愿填写。因此只能告诉大家，除占多数的大中学生外，另有IT从业者2人、家庭妇女5人、警察3人、心理医生2人、大学教师2人、财会人员2人、高中教师4人、退休工人2人、以及其他若干职业人士。

如预期的，绝大多数大中学生对第7题（你是否喜欢在网上结交网友），选择了A（喜欢），与之相反，已参加工作的被调查者则绝大部分选择了B（不喜欢）。第8题（你是否会选择与网友见面）的结果亦如此。这当中有个很明显的趋势，那就是从没上过网到对网络非常熟悉的人群中，对第7题的选择也是从"不喜欢"向"喜欢"过渡。没上过网的4位被调查者无一例外地选择了B（不喜欢），而非常熟悉网络的被调查者则绝大多数选择了A（喜欢）。

由此我们或许可以得出一个结论，那就是人们对网络的熟悉程度影响着他（或她）对于网上交友的态度。对于非常熟悉网络的我们来说，对网上的一切都有充分的了解，也懂得怎样去处理相应的事情。但对没上过网或很少上网的人来说，他们获得对网上交友的印象，大部分是来自大众媒体，而类似于前面所列举的案件必然令他们对网上交友产生畏惧感，出于对子女的保护心态，而不准其网上交友甚至不准上网的做法，是可以理解的。

一位热爱网上交友的大学生在最后写道："网上冲浪聊天，我可以发誓我以前做梦也没有想到过远在天边的你在这里竟然和我那么近！如果有人不让我上网，我一定会去找我的律师（除了我的女朋友以外）！如今见网友已经成为一种时尚，有事Q我，OK？上网的人越来越多，我们可以在网上认识很多的朋友，虽然并不那么真实。因为我也曾被网友骗过，可我还是爱上了网络，爱上了远方的她/他！"

另一位女大学生则写道："我赞成青少年上网交友，不过还是应该有节制。而且年龄小的孩子应该有监护人在旁边陪着。毕竟网络良莠不齐，很容易受骗的！其实我也希望每个人都真诚以待,可是只是我一厢情愿！"

一位身为警察的父亲语重深长地说："网络是种新事物，应该是人们的一种工具，靠它交友是非常虚幻的东西。家人应帮助引导孩子多与人交流，不要过于相信网络上的东西。还有一些黑心的网吧老板也应该严厉惩处。网吧不应该通宵营业，这对青少年的影响十分不好。有些编出谎话说去同学家，通宵不归，很不好。政府应强制规定营业时间，如8:00～22:00营业。'夜市'尤其应该严格禁止。"

另一位母亲则写道："网上交友对青少年不利，它影响青少年的工作和学习，容易上当受骗，使家长担惊受怕。我个人认为，青少年在网上交友是很不好的做法，希望有关部门也能帮助制止这些不正当的交友活动。"

这或许就是我们常常说的"代沟"。但这些毕竟是表面的态度，我们想知道的是人们深层的看法。如果真有代沟存在，那么就让我们来越过这道深沟，把两个时代的人的心灵连接起来吧！

可怜天下父母心

2002年6月4日，新华网刊发了这样一条新闻：

女儿迷恋上网，已经离家出走57天了。心碎的母亲流泪给大连当地媒体写了一封信。

小侠，我的女儿：

今天是你离家出走的第57天。这57天，你知道妈妈是怎么过的吗？整天以泪洗面，无时无刻不呼唤你的名字。白天也好，夜晚也好，只要有一点时间，便像在大海里捞针一样，疯也似地在大街小巷中穿行。昨天，我在网上呆了一天，企盼你能神奇地出现，以慰藉妈妈的心；你父亲整整在外面找了你一宿。但一切都是那样茫然。

自从4月8日你离家出走，这致命的打击一下子就将妈妈撂倒了。虽然我们至今没真正搞清你出走的原因，但贪玩、喜欢上网应该是其中一个因素。你要上网，妈妈并非坚决反对，到网上天地看看，见识见识外面的世界，这没错，但要有个度。这么多年，妈妈之所以迟迟不给你买电脑，担心的就是你陷在网里不能自拔，今天这种担心变成了现实，妈妈的心都碎了。

小侠，昨天我托人在网上给你留言："女儿，不管你在外面做过什么，妈妈都不会怪你。虽然你个子挺高，但终归是个15岁的孩子。知错能改，善莫大焉。只要你快快回来，我们一切从头再来。"这是妈妈的心里话。作为母亲，我想告诉你，无论你做过什么，即使是光着脚丫子回来，妈妈也会把你抱在怀里。因为，你是我的生命。

小侠，你走了以后，妈妈一直病着。医生让妈妈住院，但为了找你，妈妈只能抽空挂个吊瓶。大连的城市不小，但娱乐场所能去的妈妈都去了。6月1日是儿童节，你爸爸特意为你买了一辆自行车作为礼物……

小侠，妈妈望眼欲穿，渴盼你早日回家。网上天地再好，没有家里温暖。虚拟的东西陷得太深，只能毁了你一生。你不是在网上给妈妈留话，说不再惹妈妈生气吗？只要你早日回到妈妈身边，你永远是妈妈的好女儿。

一位心碎的母亲

2002年6月2日

还记得当年的《妈妈再爱我一次》吗？无数的观众曾为之流泪，以至于电影院以买票附送纸巾的方式来做宣传。记者不怕脸红，我也曾经是当中被感动得流泪的一个。而今天，看到这封满是母亲的泪水的信，又一次感到眼睛酸酸的。

然而，当我把这则新闻以QQ的方式发给一些朋友时，反馈回来的却并不仅仅是对这位母亲的同情，还有许多其他看法。所有的这些，加上123份调查问卷所反馈的结果，让我有了更深的思考。

在所有的调查问题中，很多被调查者就第12题（你认为网上交友对青少年的影响怎样）写下了自己的看法。虽然答案以B（不好）和A（好）居多，也有很多被调查者选择了D（其它），然后留下了"利弊参半"、"因人而异"、"近朱者赤，近墨者黑"、"应给予正确的引导"这类的话，而在最后的看法中，有不少被调查者都认为网上交友的结果，关键取决于上网者的自身素质。

自制，这是一个在123份调查问卷中频繁出现的名词。一位心理医生写道："有些青少年网上交友是为了满足一种心理上的空虚，在现实生活中有缺陷的东西（如相貌，健康等）都可以在网上找到补偿，以为没有人知道你是什么样子。而一些人在生活中感情失意，也想在网上去找那份并不真实的感情，这也是促成网上交友的人多的原因之一。可是青少年的自我保护意识还没有完全建立，他们对网上的一些事物有着美好的憧憬，而他们为了这美好的憧憬而不惜放弃一切，所以这也许是那些因网上交友而导致惨剧的原因之一。"

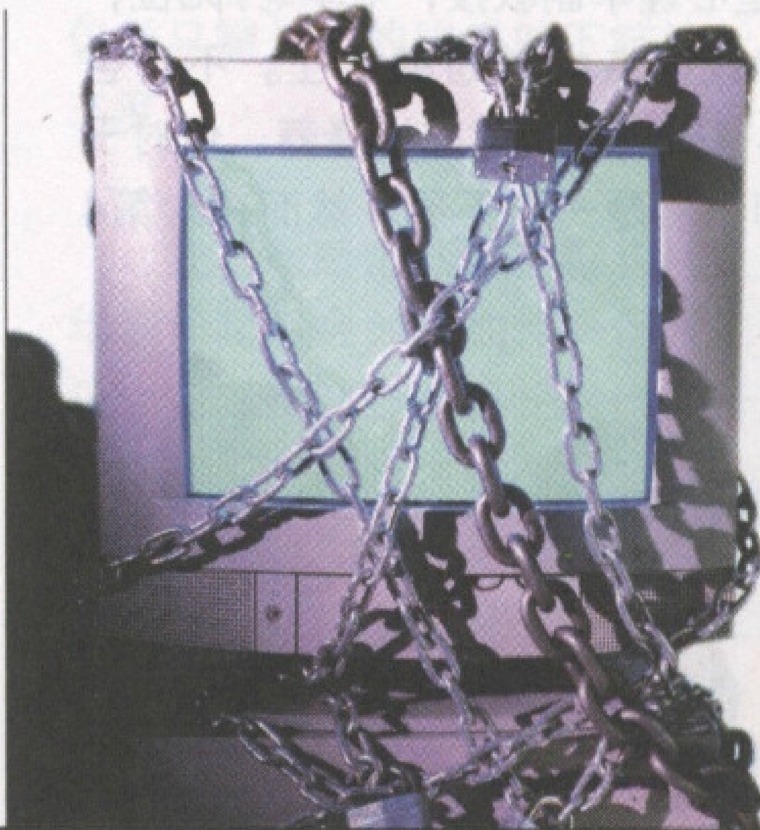
之所以那些因网上交友而导致的刑事案件多数集中在青少年身上的原因，被害者自身的自制力和自我保护能力不够是一个重要因素。也因此，在对第14题（你认为那些涉及网上交友的刑事案件的责任在哪一方）的答案选择中，有不少集中在A（受害者）自身，这一部分约占33%，而另一个占大多数的选择则是D（监护人），占89%，反而选择B（作案者）的是少之又少，约为4%。

从调查中可以看出，123名被调查人当中，无论是资深网虫或从不上网的家庭妇女，几乎没有人把讨伐的刀枪指向网络本身。即使是被网友骗了手机的网上女写手波波也说："被刀杀死的人，不会恨那把刀。网络只是工具，在好人手里它就是好的，在坏人手里它就是坏的。"但是，将这些网络交友案件的责任归咎于受害者，则体现出很多人思维中隐藏着的痼疾。

另一方面，中国人非常重视家庭传统以及学校教育对于后代的作用，"子不教，父之过，教不严，师之惰"，父母及老师在对孩子的教育上也承受着很大的压力。但是，作为师长一方，怎样去管，怎样去教，却很少有人能正确地领悟。

很多时候，代沟的产生是来源于沟通。另一个主要原因，则是我们身为子女，考虑一个问题时，常常是从自身的角度出发，很少考虑到作为父母老师的感受。因此，我设计了第13题（如果你有孩子，你对孩子网上交友会采取什么样的态度）。

除了一位女大学生出于个人原因，没有作出选择，其它的被调查者都返回了自己的答



案。结果不管是已为人父母的还是尚未成年的，不约而同地将答案集中在A（不允许上网）与B（允许上网交友，但不允许与网友见面），选择C（不加限制）的只有3人。

当自已与父母交换位置时，发现自已也会作出同样的选择，不知读者会有什么样的感受。但可以肯定，“可怜天下父母心”，父母对孩子的爱，是永远不会改变的！

但在爱的方式上，孩子固然要学会自制，学会自我保护；父母也应该采取一些积极的方法，而不是简单地加以不允许上网的限制。

毕竟网络已经成为生存的一部分，不让孩子上网，事实上等于是将他们与外面的世界隔绝开来。温室里长出的花朵虽然娇艳可爱，但风雨来临时却经不起一场小小的打击。

在这次专题调查中有一个明显的现象：作为父母的对网络越熟悉，对孩子网上交友就越开明。事实也告诉我们，父母对网络的了解，有助于他们帮助孩子选择合适的网站进行浏览，限制孩子进入一些不健康的网站（如色情网站），以亲身体会向孩子讲授网上交友的经验。

这些或许已超出了我们父母的能力范围，他们忙于生计，或者又限于后天的知识程度，从头开始学习上网是一件非常艰难的事情。那么，更重要的责任就摆在了我们的老师身上。

你知道《全国青少年网络文明公约》吗？

2001年11月22日，共青团中央、教育部、文化部、国务院新闻办公室、全国青联、全国学联、全国少工委、中国青少年网络协会联合召开网上发布大会，向社会正式发布《全国青少年网络文明公约》：

要善于网上学习，不浏览不良信息

要诚实友好交流，不侮辱欺诈他人

要增强自护意识，不随意约会网友

要维护网络安全，不破坏网络秩序

要有益身心健康，不沉溺虚拟时空

在做这个调查时，我随机选择了一些大中学生朋友，询问他们所在学校对学生上网进行的教育。结果令人失望，虽然所有的学校都开电脑课，都教学生一些基本的上网技巧，然而对于在网上可能遇到的情况，例如如何识破网上骗子，如何自我保护却几乎没有提及。这不能不说是一个很大的遗憾。

在接受调查的6位老师中，有3位是大学老师，其中1位是心理学副教授，中学老师3位，其中1位是省级重点中学的班主任。不可否认，他们都具有很高的文化知识修养，但对于电脑网络，却依然是一窍不通。然而在对第4题的答案选择中，只有1位毕业才几年的年青男老师选择了D（非常熟悉，能够熟练地应用和使用网络资源），剩下的5位则全部选择了B（不太熟悉，只知道一些基本的应用）。



记者的姐姐和姐夫都是一所重点学校的老师，知道会电脑操作及上网已经成为教师资格证明的一个标准，然而在这个网络时代，我们大多数的老师还是落伍了。即使是大多数学校都配备了专门教电脑课和上网的老师，也并不代表老师本身对网络熟悉的程度有多高。换言之，连老师自已也不知道网上会有什么样的危险，又怎么去保护学生避开那些风浪呢？

当统计第11题（你认为我国的教育界对青少年网上交友的态度是）的结果时，几乎所有人都选择了B（逐渐接受中），唯一选择了A（完全排斥）的是一位中学生，另一位大学老师则写道：“教育界的态度不能一概而论，有一部分教师持反对态度，也有一部分教师是接受的。”

存在即合理。青少年上网的趋势不可改变，将来只会越来越多。而伴随着这一趋势，通过网络来交友也必然成为他们生活中的一部分，不管我们的父母老师是否排斥、是否痛恨它，它都以不可抵挡的步伐走进我们的生活。那么，我们谁也无法掩耳盗铃，唯的一办法就是去适应它、摸清它的规律，才能根据这些来保护我们的下一代。

国家发布的《青少年网络文明公约》无疑是有积极意义的，不但值得对青少年大力提倡，就是其它的成年上网者也有必要，特别是其中“要增强自护意识，不随意约会网友”一条，就直接针对青少年网上交友这一现象。全国各地的学校借助这个时机开展了许多活动，收到了很好的效果。

然而，记者在2002年5月份走访一些网吧的结果却并不是那么令人乐观。记者随机询问一些正在上网的大中学生对《全国青少年网络文明公约》的了解程度。很遗憾，除了两个大学生表示“听说过”外，其他的都摇头表示“从来没听过”。当问及几位网吧老板时，虽然他们都很谨慎地说知道，但当记者询问其中细节时却又支支吾吾，说不出个所以然来。

有被调查者把这形容成一阵风，起的时候飞砂走石，势不可当，势头一过又风平浪静。无论如何，这样的风都是我们所不愿见到的，或许哪一天，这个《全国青少年网络文明公约》会以课本形式出现在课堂上，辅以各种鲜明的事例，清楚地告诉我们的青少年该小心什么，该提防什么，怎样对付网上骗子。也许直到那一天，我们才可以放心地让自己的孩子去上网，放心地让他们在网上交一些真正的朋友。

媒体的责任

有位学者说："人，是一种社会性的动物。"是的，我们都生活在这样一个大社会中，我们每天的活动都受着社会的影响，也反过来影响着整个社会。在整个调查的过程中，经常有被调查者和我提起"社会风气"这个词，更有不少人认为，之所以会有那么多因网上交友而导致的涉及青少年的刑事案件发生，是因为整个社会风气所致。

鉴于媒体在左右社会风气中的重要作用，设计了第9题（你认为媒体对涉及因青少年网上交友而导致的刑事案件的报道是否有偏差）与第10题（你认为媒体是否应该更多地报道这方面的事件），最后统计出来的调查结果是这样的：

9.你认为媒体对涉及因青少年网上交友而导致的刑事案件的报道是否有偏差：

A，没有偏差，很中肯；　25人，约占总数的20%

B，一般，不好不坏；　64人，约占总数的52%

C，偏差很大，有不良影响　26人，约占总数的21%

D，其它（请在旁边写出你的看法）　8人，约占总数的7%

10.你认为媒体是否应该更多地报道这方面的事件（如果可以，请简单写出理由）：

A，应该；　50人，约占总数的41%

B，不应该；　23人，约占总数的19%

C，无所谓；　40人，约占总数的32%

D，其它（请在旁边写出你的看法）　10人，约占总数的8%

调查结果显示，多数被调查者还是对媒体的报道给予了认可（第9题选A和B的合起来约占总数的72%），选了C，认为这类报道有很大偏差，负面影响严重的只占约21%。而且多数被调查者也认为媒体应对此类事件更多地进行报道（第10题选A和C的合起来约占总数的73%），认不应该的只有约19%。

在这里出现了一些戏剧性的变化。在这123名被调查者中，有一位是记者在北大未名湖畔采访到的外国留学生，荷兰人，普通话说得比广东人还流利。他第9题选了C（偏差很大，有不良影响），第10题选的却是A。记者感到很奇怪，便询问他为什么会这样选。

这位大哥说："虽然新闻有负面影响，但它始终是事实，不能把它遮掩起来，只有更多地报道，让大家都知道这些事，才会提高警惕，避免更多的悲剧发生。"

这让记者想起了当年初下南方打工的时候，在一辆长途汽车上遇到几个骗人串伙用易拉罐骗人，然而一车人没有一个上当的，为什么？那伙人灰溜溜地下车后，记者在那里冷笑：这一套在媒体上早就看得多了，傻瓜都知道，还会被骗到？

由此也不难理解为什么第9题选C的人，会在第10题选A了。

只是现在媒体做得也不够，在传统媒体上，我们看到的往往只是播报这类涉及因青少年网上交友而导致的刑事案件，而在IT媒体上经常出现的却是一些类似《第一次亲密接触》的网上交友的浪漫故事。两者刚好相反，无形中造成了一些读者认识上的错误。

我们常常谈到网络安全，由来已久的习惯都把网络安全局限在机器、数据以及网上财产的安全上，事实上把眼光放远点，这个安全不应该把我们和我们的下一代的人身安全也包括进去吗？毕竟，人的安全才是最重要的。



后记

在最开始构思这篇专题的时候，是打算探讨"网上交友对青少年成长的影响"这一问题的，然而在收集资料的过程中，我的思路有了一些改变。是的，我仍然可以照原来设想的那样去写，但那不是作为一名记者应有的态度。现在谈及网上交友对青少年的影响还为之过早，就像我们经常说到玩游戏是不是会玩物丧志一样。

若干年前，曾有人言之凿凿地断言玩游戏的人一定会玩物丧志，将来"男的做强盗，女的做妓女"。但到今天，当年和我一起痴迷游戏的朋友有的做了导游，有的开了自已的公司，有的已在某一个行业声名小著，没有一个人沦落到上述境地。

因此，现在奢谈网上交友会对青少年成长有怎样的影响，很容易陷入肤浅和片面，仅凭只鳞片爪的观感就下结论，不是我们的态度。

我不敢断言，现在喜欢网上交友的青少年若干年后会如何如何，但我们不能忽视父母、师长以及社会舆论对他们所产生的引导作用。大禹治水，在疏不在堵。我们应该做的，是怎样把它往好的方向引导，而不是一味地左堵右截，那样反而会令它走入我们所不愿看到的岐途。

但愿这篇专题能起到一些引导作用吧。



百年足球

世界杯已然结束了，人们依然在争论着中国队表现的优劣。其实中国队的表现是无所谓好坏，只是正常，只是一切原因的结果。我所标题的“百年足球”其实并非要说中国足球100年的历史，而是要说近10年来中国足球的足迹与百年前中国的历史有着惊人的相似。

自1840年鸦片战争开始，几十年间屡战屡败，虽也有镇南关大捷的胜利，却始终没有改变割地赔款的命运。面对残酷的现实，当时的人们将问题的结症归结在坚船利炮的身上。于是轰轰烈烈的洋务运动的结晶，号称亚洲第一、世界第七的北洋水师出现在人们的眼前，同时还为它聘请了一位洋教官——英国海军中校琅威里。当时的人们遂将重振天威、削平四夷的希望寄托在了这支舰队的身上。

1980年中国足球恢复了在国际足联的地位，在接下来的10年间开始了一次又一次冲击世界杯的历程。虽然中国足球队也曾取得过亚洲杯第二的佳绩，但是世界杯决赛圈却始终与我们无缘。在被新西兰队撞昏了头之后，越来越多高大强壮的队员出现在国家队中；眼见日本学习巴西足球之后取得了突飞猛进的提高，我们开始组建了一支特殊的球队——“健力宝队”。这支集合了当时全国最优秀年轻球员的队伍，和当年集全国税赋打造的北洋水师一样，被人们寄予了无限的希望。同时，我们也为国家队请来了一位洋教练——德国人施拉普那。

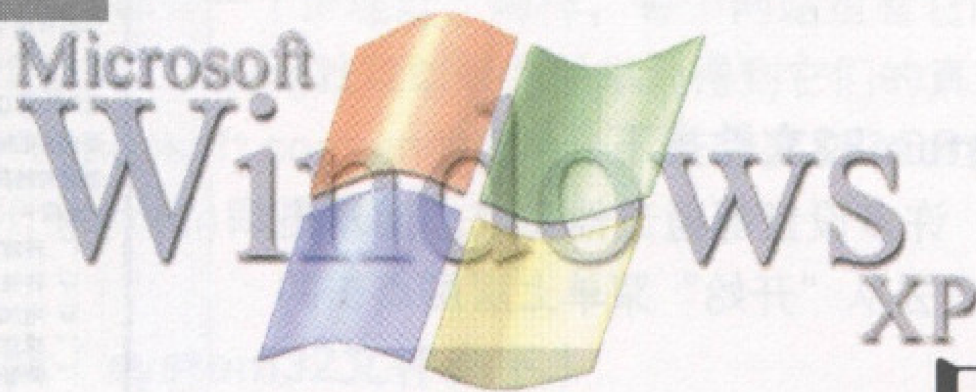
历史总是惊人地相似也是惊人地公正，当一个民族将自己振兴的希望寄托在一支舰队的身上，当一个国家的足球将自己强大的希望寄托在一支青年球队的身上；那么，除去失败是不会有第二种结果的。

今天我们是这样评价辛亥革命的：“这是一场不彻底的资产阶级民主革命”；今天我们又如何评价1994年开始的**职业化**联赛呢？我要说：这是一个并不标准的**职业化**联赛。一位历史学家曾这样说过：当一个国家在衰败的时候，拒绝变革的灭亡，变革不彻底的**混乱**，彻底变革的强大。

既然足球与百年历史如此相似，我希望它继续相似下去，那样中国足球终将会迎来强大的一天。

KING
king@popsoft.com.cn

隐藏在



中的实用程序

■北京 冠军

随着硬件价格一再下降，使用Windows XP的朋友们也越来越多。Windows XP在给我们带来全新体验的同时，还给我们带来了许多非常实用的程序。不要小看了它们，只要你巧妙地利用，就能实现很多意想不到的功能。

1.免费的系统教程（system32文件夹下）

安装完Windows XP后很想马上学习并体验一下它的魅力吗？我们无需再东奔西走去找烦人的文字教材。只要选择"开始"→"漫游Windows XP"，就会出现如图1所示的界面，它将引导我们游历Windows XP的新功能。

小提示：Windows XP中自带的教程非常形象，是图形界面的，而且制作得相当精美，微软的权威性可想而知。如果你的"开始"菜单上没有"漫游Windows XP"项目，则可以运行C:\Windows\System32\tourstart.exe进入。

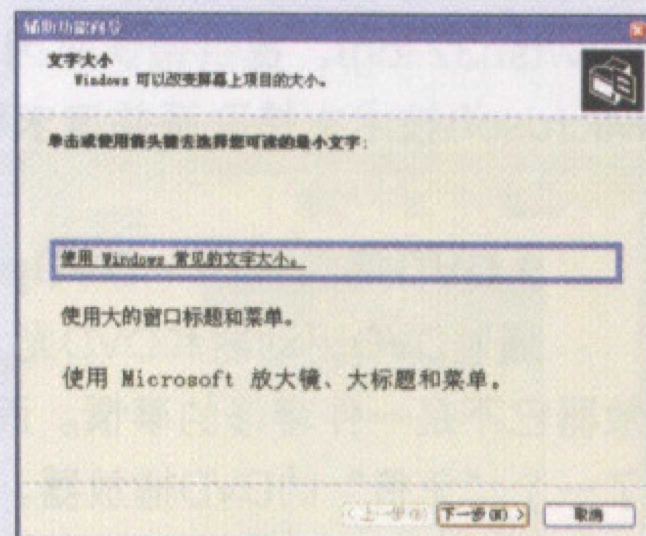


图2

2.辅助功能向导——Accwiz（system32文件夹下）

我们知道，微软在Windows中为残疾人士提供了辅助功能，使他们也能操作计算机。如图2，该程序可以根据用户的视觉、听力和行动来配置我们的Windows，使残疾人士能根据自身情况更好地使用Windows。



图3

3.字符映射表——Charmap（system32文件夹）

是不是觉得Word的"插入符号"功能非常方便？我们在其他Windows程序中也常常要插入一些特殊符号，而一个个地找又麻烦，这时可使用"字符映射表"程序帮忙。通过"字符映射表"可查看选定字体中有哪些字符，选中后单击"选定"和"复制"按钮，即可把选定字符复制到Windows剪贴板中（如图3），供字处理软件粘贴使用。

小提示：用它来复制特殊字体中的特殊符号特别有用。

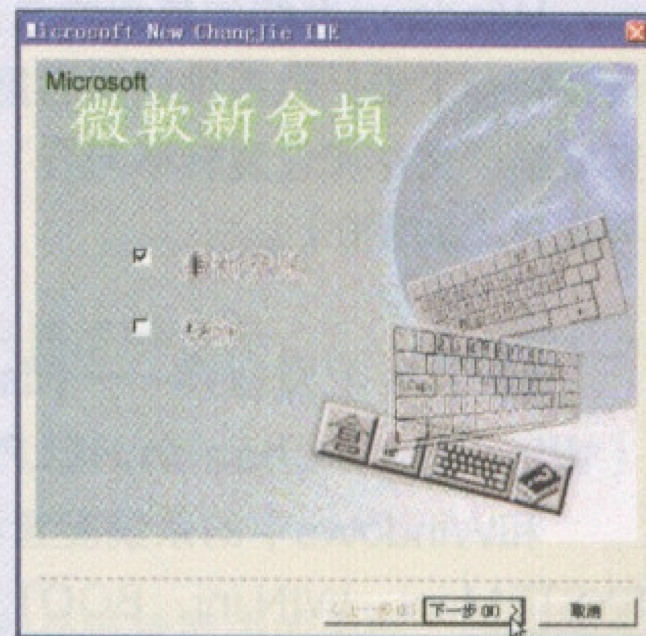


图4

4.仓颉拼音输入法——CINTSETP(system32\IME\Cintlgnt文件夹下)

微软新仓颉输入法98b的安装程序，微软把它放在简体中文版Windows XP中，但埋藏得较深。不过它很有用，安装后就会在Windows中新增一个"中文（台湾）"的仓颉输入法（如图4），利用它可以在简体中文Windows XP上通过输入繁体汉字。这对于从中国港澳台地区至内地工作的人提供了方便。

5.磁盘清理大师——Cleanmgr（system32文件夹下）

尽管现在的硬盘越来越大，但它总有容量的限制。在你不经意地安装这个或那个软件的过程中，可能会因为硬盘空间已频频告急而影响了正常Windows程序的执行。不要急，请打开此程序，它会自动地释放出一部分硬盘空间，并会智能化地进行删除操作，保证你的系统万无一失。这比从资源管理器中删除要安全多了。

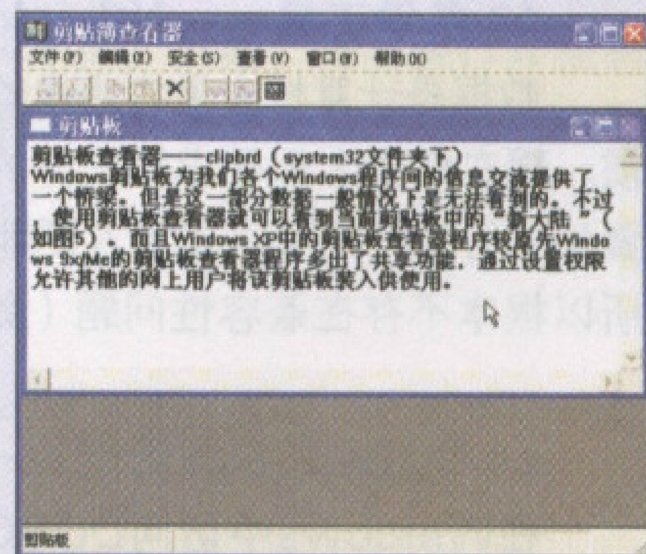


图5

6.剪贴板查看器——Clipbrd（system32文件夹下）

Windows剪贴板为我们在各个Windows程序间的信息交流提供了一个桥梁。但这部分数据一般情况下无法看到。不过，使用剪贴板查看器就可看到当前剪贴板中的"新大陆"（如图5）。Windows XP中的剪贴板查看器程序较原先Windows 9X/

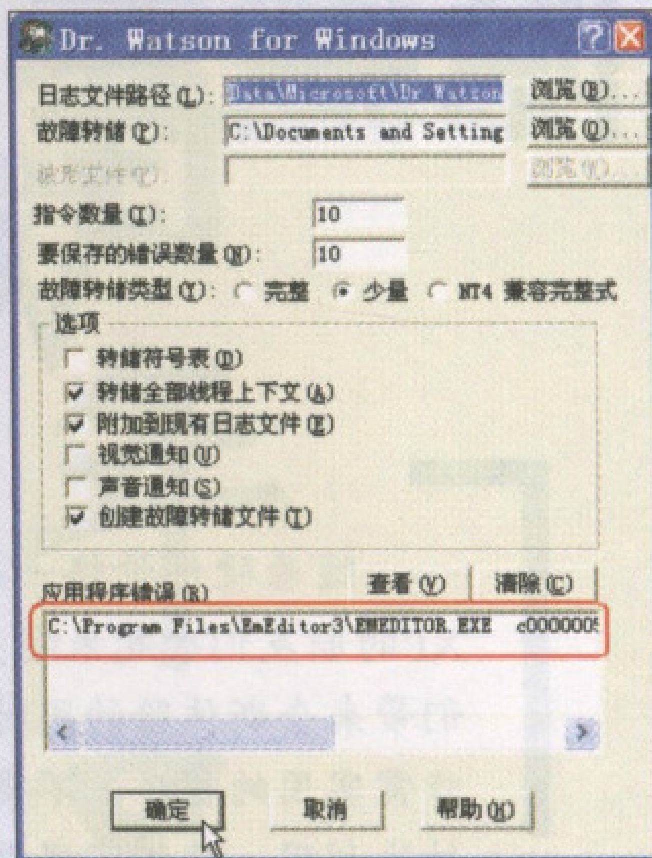
Me的旧版本多出了共享功能，通过设置权限允许其他网上用户将该剪贴板装入使用。

7.控制面板启动器——Control.exe（system32文件夹下）

控制面板是Windows的一个重要组成部分，许多设置都通过他完成。而双击这个文件就是最快打开系统控制面板的方法，可省去从“开始”菜单上层层点击的麻烦。

8.Windows XP的诊断医生——Drwtsn32（system32文件夹下）

Drwtsn32是一个程序错误调试器。DrWatson程序会获得并记录运行Windows的计算机上的程序错误的信息。只要检测到错误，就会创建一个文本文件(Drwtsn32.log)，提供错误原因的详细说明，并给出解决问题的建议性操作，在与Microsoft技术支持联系并请求帮助时，Drwatson将会起到很大作用（如图6）。


图6

9.DVD播放器——DVDplay（system32文件夹下）

随着DVD驱动器和DVD光盘价格的下降，在普通家庭电脑上配置一个DVD播放器已不是一件奢侈的事情。而要播放DVD需要播放器的支持，Windows XP提供了一个“免费”的DVD播放器，有了它我们可以省去一笔购买第三方DVD播放软件的费用。

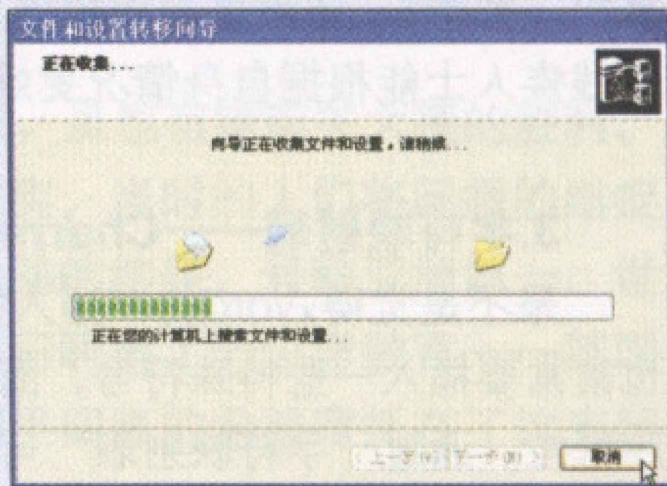
10.自解压文件制作工具——Iexpress（system32文件夹下）

用过压缩软件的读者一定对自解压文件不陌生，自解压文件可在没有相应解压缩程序的情况下直接将压缩包文件解压缩到相应的文件夹下，极大地方便了用户。利用Iexpress可制作两种自解压文件，一种是标准自解压文件（Standard Self-Extractor），另一种是安装程序式自解压文件（Self-Extractor for Software Installation），这样我们在发布程序时就方便多了。另外大家要注意，尽管使用Iexpress的运行界面是英文的，但利用它生成的自解压文件却是中文的，省去了繁琐的本地化工作（如图7）。


图7

11.文件转移向导——Migwiz（system32\usmt文件夹下）

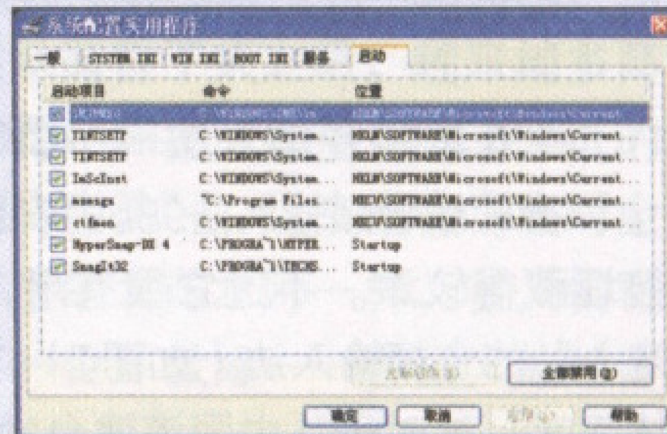
Windows系统的易用性总是和不稳定性共存的，因此在系统健康之时把当前设置保存下来，供系统崩溃后重新安装时使用是个不错的主意。微软已把这个工具集成到“文件和设置转移向导”程序上。通过它，我们就可以实现系统状态的备份与恢复（如图8）。


图8

12.系统配置程序——Msconfig（Windows\PChealth\HELPCTR\Binaries文件夹下）

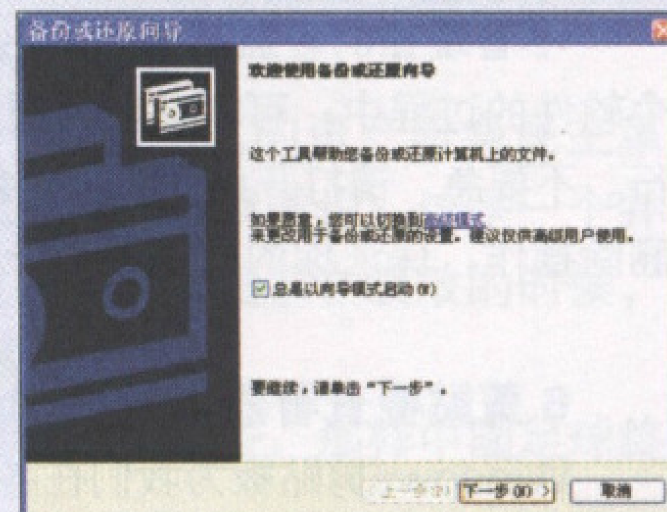
和Windows中的系统配置程序一样，通过这个程序，我们可对系统的一般、SYSTEM.ini、WIN.ini、BOOT.ini、服务和启动项目进行修改。

小提示：用它来去除系统自启动程序特别有效（如图9）。


图9

13.备份工具——Ntbackup（system32文件夹下）

数据是计算机中最为宝贵的资料，因此经常备份你的资料也应该成为一个好习惯。现在许多人都寻求第三方的备份工具，其实大可不必。使用Windows XP中内置的备份工具就可以非常方便地将资料进行备份，而且由于你使用的是微软产品，所以根本不存在兼容性问题（如图10）。

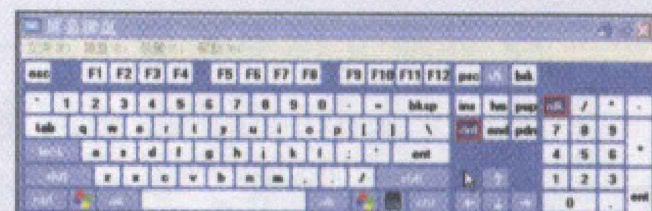

图10

14.ODBC数据源管理器——Odbcad32（system32文件夹下）

在Windows中访问ODBC数据源必须要有其驱动程序，该工具可以查看在Windows中已安装的驱动程序及相关信息。

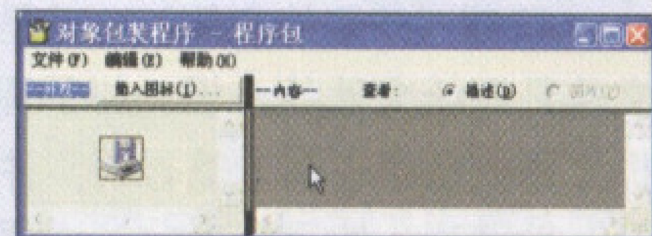
15.IP地址侦测器——Nslookup（system32文件夹下）

在联入互联网的每台电脑都有一个IP地址，同样，每个网站也有它的IP地址，而且是唯一的。通过这个IP侦测工具ping就可以轻而易举地得到它们的真正IP地址。如笔者要想知道http://www.popsoft.com.cn的IP地址，只需要在DOS窗口下输入ping http://www.popsoft.com.cn即可看到。


图11

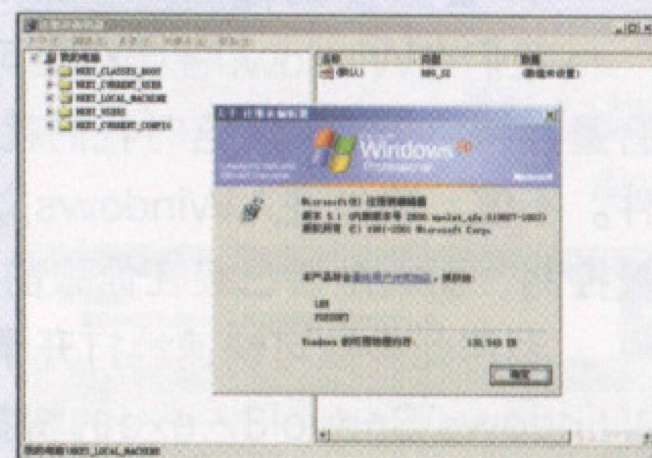
16.屏幕键盘——Osk（system32文件夹下）

屏幕键盘是一种实用工具，它在屏幕上显示虚拟键盘，允许那些有移动障碍的用户用指针设备或游戏杆输入数据。屏幕键盘旨在为存在移动障碍的用户提供最低级别的功能。这对于不知道如何键入的用户也很有用。它还可以用于最基本的CAI键盘教学（如图11）。


图12

17.对象包装程序——Packager（system32文件夹下）

通过对象包装程序我们可以打开一个文件，并引入其中的图标，将它们插入到一般Windows程序中使用，可用于制作计算机类教学课件或文档（如图12）。


图13

18.注册表编辑器增强版——Regedit32（system32文件夹下）

注册表编辑器是用来更改系统注册表设置的高级工具。注册表中包含了有关计算机如何运行的信息。在Windows XP中有一个名为Regedit的程序，可编辑注册表，但此程序却是它的增强版本，除可编辑注册表外，还可设置权限、清除重复项、删除已被卸载或删除的程序项等高级操作。（如图13）

19.ActiveX注册和反注册工具——Regsvr32

使用过ActiveX的人都知道，ActiveX不注册是不能够被系统识别和使用的，一般安装程序都会自动地把它所使用的ActiveX控件注册，但如果你拿到的一个控件需要手动注册怎么办呢？如果修改注册表那就太麻烦了，在Windows的System文件夹下有一个regsvr32.exe的程序，它就是Windows自带的ActiveX注册和反注册工具。它的用法为：

"regsvr32 [/u] [/s] [/n] [/i(:cmdline)] dllname"。其中dllname为ActiveX控件文件名，建议在安装前拷贝到System文件夹下。

参数有如下意义：

/u——反注册控件

/s——不管注册成功与否，均不显示提示框

/c——控制台输出

/i——跳过控件的选项进行安装（与注册不同）

/n——不注册控件，此选项必须与/i选项一起使用

如笔者要注册amovie.ocx控件，则打入regsvr32 amovie.ocx即可，要反注册它时只需使用regsvr32 /u amovie.ocx就行了。

20.动态链接库函数启动器——Rundll32

在Windows中使用了许多动态链接库，这样就使得所有Windows程序都可共享这些动态链接库中的函数。一般情况下，许多应用程序都通过Windows API来操作这些函数，但归根结底是通过Windows文件夹下的rundll32.exe程序来启动相应的函数。它的用法是："rundll32.exe 动态链接库名,函数名,参数名"。如笔者需要实现一键关机，则在桌面上建立一快捷方式，命令行为"rundll32.exe user.exe,ExitWindows"，并设置其快捷键为F4即可。再如，笔者要打开控制面板，则只需要输入命令"rundll32.exe shell32.dll,Control_RunDLL"即可，要打开桌面属性，只需要使用"rundll32.exe shell32.dll,Control_RunDLL desk.cpl"，其余的以此类推。

21.系统文件检查器——Sfc（system32文件夹下）

使用Windows难免不会出现系统文件损坏或丢失的毛病，而如果为了几个小小的文件就去重装系统，又显得稍微麻烦了一些。通过系统文件检查器Sfc.exe，一切都会变得非常简单。

22.共享文件夹设置工具——Shrpubw（system32文件夹下）

同一工作组的同事在一起工作，有时必须与同事们共享文件夹，这时我们可以利用此工具轻松搞定。它的作用与右击一文件夹，选择“共享”基本上等价（如图14）。



图14

23.Microsoft 签字验证工具——Sigverif（system32文件夹下）

所谓“签署的文件”，就是被授予Microsoft数字签署的文件。该签署表明，该文件是原始文件的一模一样的副本。通过Microsoft签字验证工具，我们可在计算机上查找已签署和未签署的文件，也可查看签署文件的身份验证，以确认该文件还没有被篡改。使用起来非常方便，和查找窗口几乎没有什么不同，只要给出搜索范围，就可搜索出指定范围内的已签署文件和未签署文件（如图15）。

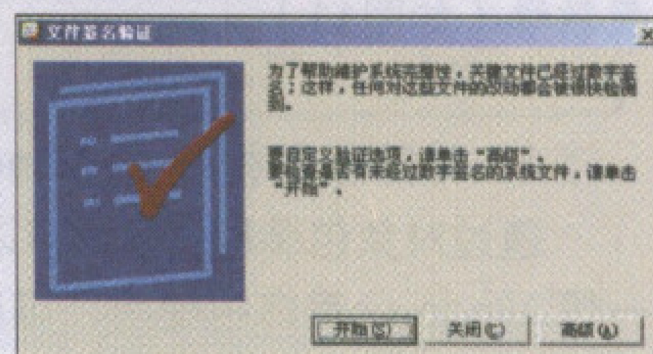


图15

24.音量控制程序——Sndvol32

我们在Windows任务栏上可见到一个可爱的小喇叭，当我们双击它时就会弹出音量控制面板，其实这时我们就是启动了一个Windows文件夹下的sndvol32.exe文件。不信，请你进入Windows文件夹，再打开sndvol32.exe文件看看，熟悉的“音量控制”面板是否已经在你眼前了？另外还要告诉大家，它还有一个隐藏的参数“/r”，利用此参数可快速地打开录音控制面板，这样我们只要在桌面上建立一指向C:\Windows\Sndvol32.exe的快捷方式，并令它的参数为/R（即在目标中填入“C:\Windows\Sndvol32.exe /R”），就可以快速打开录音控制面板选择输入设备了。如果设备过多，在面板上容纳不下时，试着按“Ctrl+S”键，不管有多少设备都能够完全显示。

25.任务管理器——Taskmgr（system32文件夹下）

任务管理器提供正在你的计算机上运行的程序和进程的相关信息，使用任务管理器可快速查看正在运行的程序的状态，或终止已停止响应的程序。也可使用多达15个的参数评估正在运行的进程的活动，以及查看CPU和内存使用情况的图形和数据。当计算机发生锁死时使用它最方便和有效（如图16）。

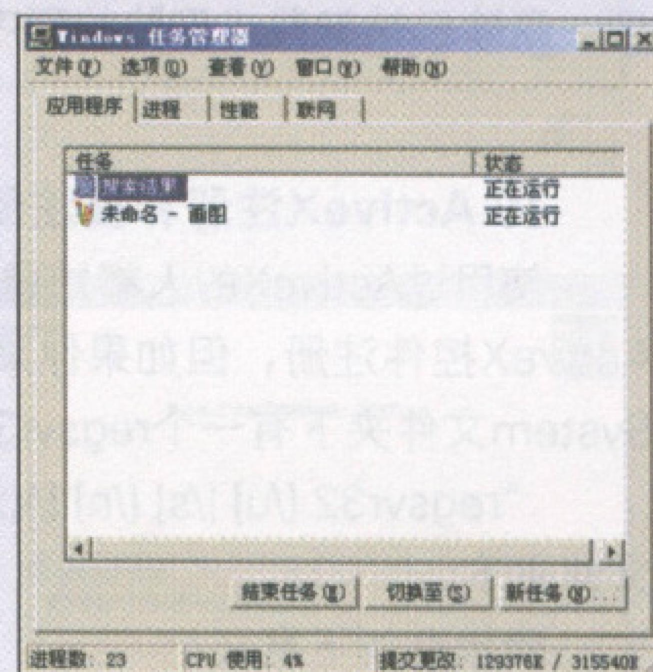


图16

26.远程连接程序——Telnet（system32文件夹下）

在Internet上有无数的计算机，而要访问它们都必须通过建立远程连接才行，进行两个计算机的远程连接可用专门软件实现，但通过Windows自带的远程连接程序telnet.exe也能完成这一操作，而且它还是纯中文界面软件（如图17）。

27.远程FTP工具——Tftp（system32文件夹下）

FTP是一个网络传输的协议，通过这个程序可非常方便地连接到对方的服务器上进行文件的存取操作，省得再找如第三方的FTP软件了，可惜的是它是字符界面。

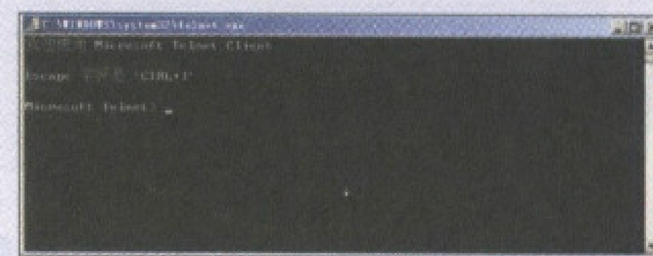
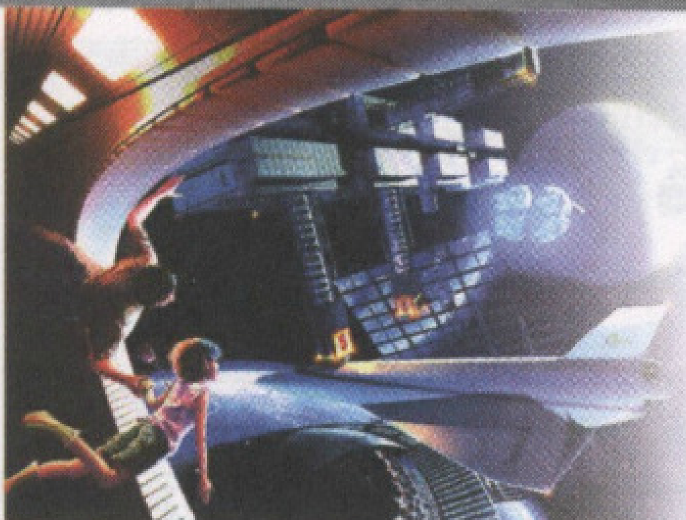


图17

28.Windows升级程序——Wupdmgr（system32文件夹下）

安装完Windows后，在开始菜单的上方会有Windows Update菜单项，通过它能自动登录到Microsoft公司的网站上完成自己Windows的升级工作。但时间一长，可能会把这个快捷方式误删除了，这时我们就可以通过打开Windows下的Wupdmgr.exe文件来完成这个功能。

Windows XP是一个操作系统，但它并不仅仅是一个操作系统，只有充分地发挥其内置功能，才能更好地使用它。这也符合“基础的未必是最坏的，回到基础还是好的”的道理。希望本文能为你的工作带来一些方便。



轻松制作三维全景网站

《造景师》全面接触

■上海 凌风

目前，越来越多的网站（特别是汽车和房地产网站）都有三维全景的内容展示，那么这些三维全景展示是如何制作的呢？下面是我制作三维全景展示网站的亲身经历。

近日手上接了一个项目，要给一个房地产公司做样板房三维展示网站，不知如何下手，偶尔在网上发现了制作三维全景的新锐——《造景师》，顿时感觉这就是我要找的软件，下载了试用版使用后，感觉还不错，但是唯一遗憾的就是试用版功能比较简单，只有图像拼合功能，而且图像精度也比较低。于是我又买了一套正版，给客户做完这个案例后，我才发觉原来做三维全景展示是这么简单呀。目前全景制作软件大多来自洋货，而《造景师》可是地道的国货，我下面就介绍一下这次制作案例，以供大家学习和参考。

一、安装

在安装造景师正式版前确定所需的硬件配置。它的最低配置是：处理器Pentium 100，内存64M；推荐配置：处理器PⅡ266，内存128M以上。注意该软件支持Windows 9X/Me/2000/NT操作系统。若操作系统为Windows 98 SE（第二版）/Me/2000，直接安装即可；若操作系统为Windows 95/97/98第一版或Windows NT 4.0，运行本软件前需安装微软JAVA虚拟机5.00.3802版（msjavx86.exe）。它的安装包括如下几个步骤：

1.关闭其它正在运行的程序；

2.将加密狗安装到计算机的打印机口或者USB接口上；

3.将造景师光盘插入光盘驱动器，双击运行造景师安装程序，将出现如下界面（如图01）：

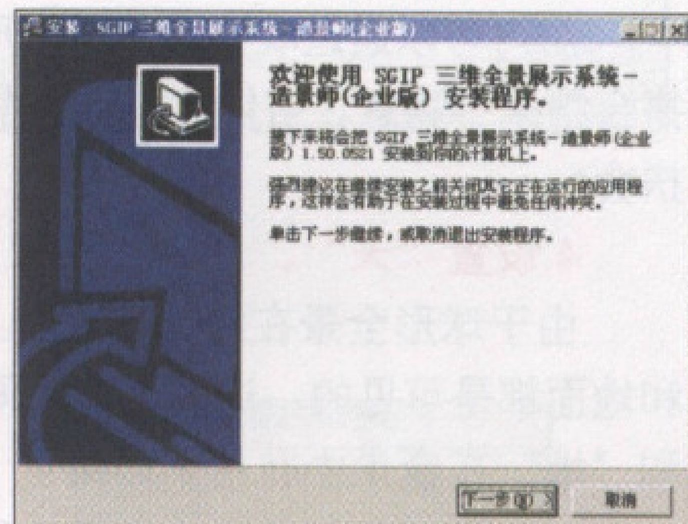


图01

4.点击“下一步”继续安装，将出现如下程序界面（如图02）：

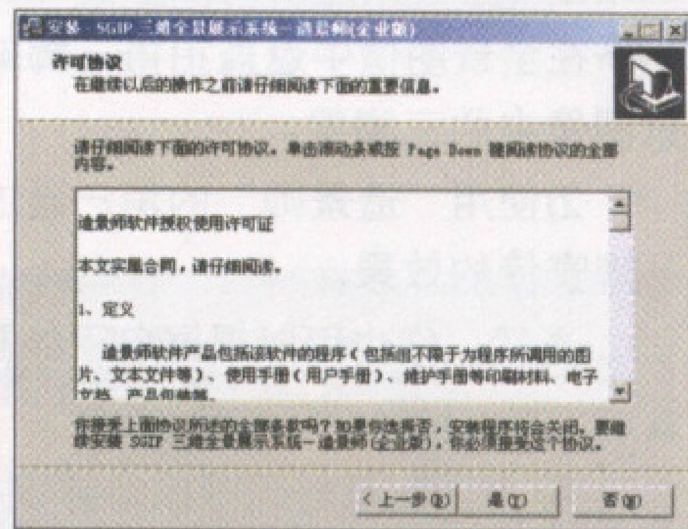


图02

5.点击“是”继续安装，点击“否”退出安装，点击“上一步”退回上一界面。若继续安装将出现如下界面（如图03）：

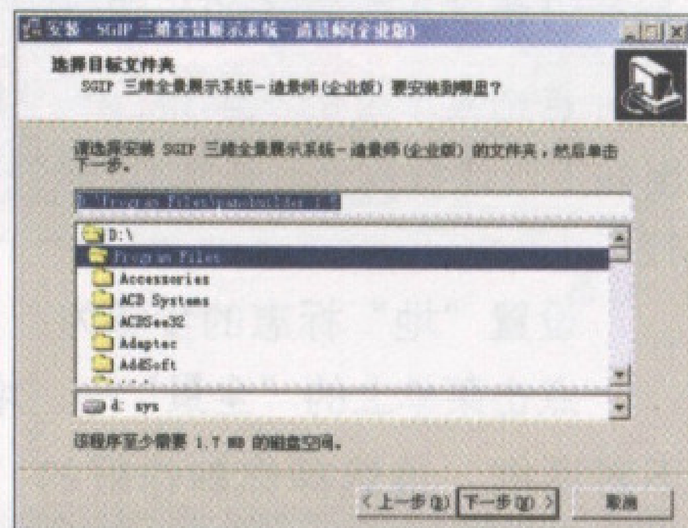


图03

6.请选择合适的安装路径，点击“下一步”继续，出现如下界面（如图04）：

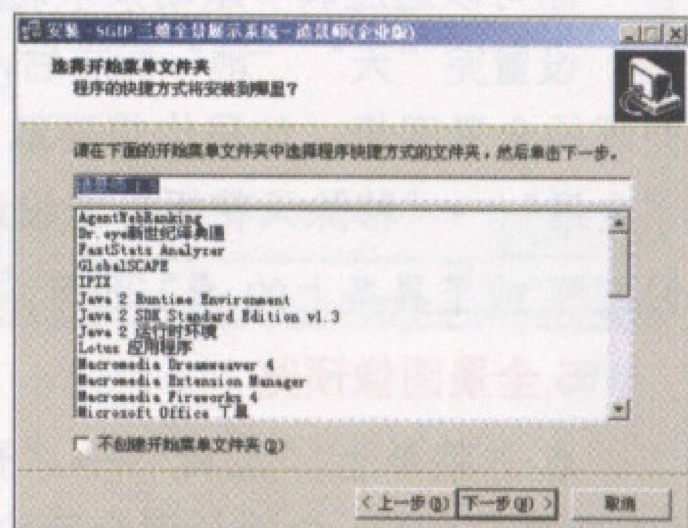


图04

7.点击“下一步”将开始安装造景师软件；点击“结束”后，造景师软件安装成功。

二、使用

运行造景师，出现如下界面（如图05）：

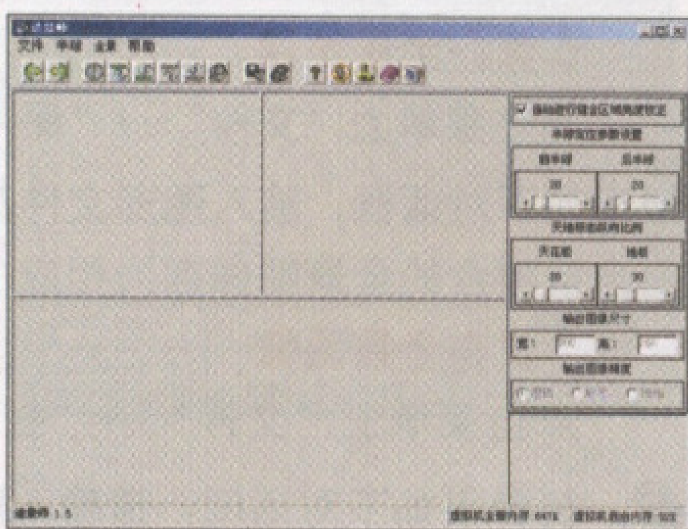


图05

1.打开鱼眼图像

点击菜单上的“文件”→“加载前半球图像”或工具栏上的图标，在对话框中选择前半球鱼眼图像文件名，载入前半球鱼眼图像；点击菜单上的“文件”→“加载后半球图像”或工具栏上的图标，在对话框中选择后半球鱼眼图像文件名（如图06），载入后半球鱼眼图像。

载入后效果如下图所示（如图07）：

2.参数调节

调节前半球定位参数工具条上的滚动条，使白色的圈接近边界；同样地，调节后半球定位参数工具条上的滚动条，使白色的圈接近边界（如图08）。

定位后的效果如下图所示（如图09）：

3.全景拼合

设置输出图像尺寸和输出图像的精度。请直接输入想要的输出图像宽度或高度，由于高度和宽度之比为2:1，所以只要设置二者之一即可。有三种可以选择的输出精度，“粗糙”、“标准”和“精细”，建议在调试拼合时采用“粗糙”模式，最终输出时采用“标准”或“精细”模式（如图10）。

点击菜单上的“工具”→“缝合前后半球”或工具条上的缝合按钮，注意查看右下角提示框中的提示信息。缝合后效果如下图（如图11）：

用户可以通过观察左下角矩形区域图像来判断拼合效果的好坏，如果对拼合结果不满意，可以重新调节前、后半球定位参数工具条上的滚动条，再拼合。

4.设置“天”、“地”标志

由于球形全景在经、纬方向上都为360度，这样观察者在全景中的头顶和地面都是可见的，这两个区域便成为球形全景的“天”和“地”。“天”和“地”在全景中有两个作用：

1)由于采用鱼眼镜头进行全景拍摄时，其视角为180度，三脚架会进入鱼眼图像中，拼合后的全景图像会留有三脚架。设置合适大小的“地”可以用于在全景图像中遮盖拍摄三脚架。这样用户就无需用图像处理软件去除全景图像中的三脚架。

2)使用“造景师”的用户通过添加统一“天”和“地”标志，达到公司品牌宣传的效果。

当然，你也可以根据自己的需要只设置“地”，或“天”“地”都不设置。

为了支持透明效果，建议在设置前准备两张GIF格式的图形，图像长宽尺寸为200～400个像素。

设置“天”标志的步骤为：

点击菜单上的“全景”→“增加天花板标志”或工具条上的，将弹出如下对话框，请选择你制作好的“天”标志图，点击“打开”即可（如图12）。

设置“地”标志的步骤为：

点击菜单上的“全景”→“增加地板标志”或工具条上的，将弹出如下对话框，请选择你制作好的“地”标志图，点击“打开”即可（如图13）。

你可以通过调节滚动条来调节“天”“地”标志大小（如图14）：

设置完“天”“地”标志后，此“天”、“地”标志将作用于后面所有处理的全景图像。如果你想要取消“天”或“地”标志，请点击菜单上的“全景”→“移除天花板标志设置”或工具条上的（或“移除地板标志设置”或工具条上的）即可。（如图15）

5.全景图像预览

点击菜单上“工具”→“预览”或工具条上的预览按钮，将在Internet Explorer中播放拼合后的全景图。用鼠标拖动图像或点击工具条按钮，就可以体验360度的全景效果了。

6.保存全景图像

点击菜单上“文件”→“保存全景图片”或工具条上的保存按钮，将弹出如下对话框，输入图形文件及后缀名（*.bmp, *.psd, *.png, *.jpg），将当前拼合的全景图保存为相应的格式图像文件。（如图16）

7.发布全景图像

点击菜单上“文件”→“生产发布网页”或点击工具条上的保存按钮，将弹出如下对话框，请输入网页文件名（如index.htm），将自动完成全景图像的发布。发布完毕后，到相应目录中运行网页文件，就可以进行全

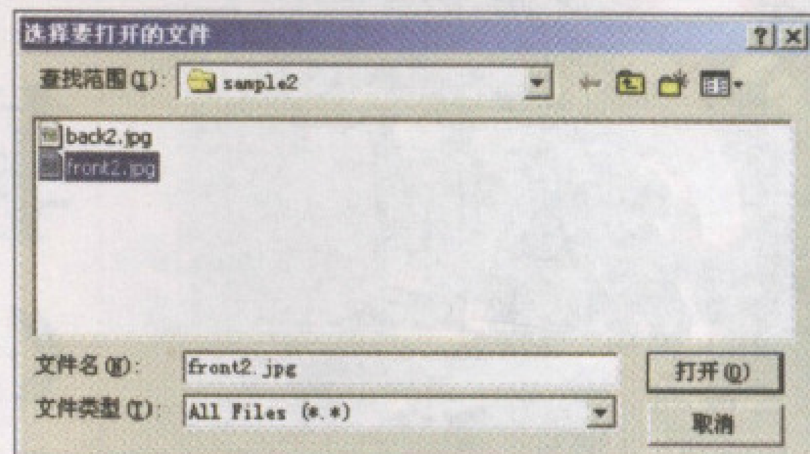


图06

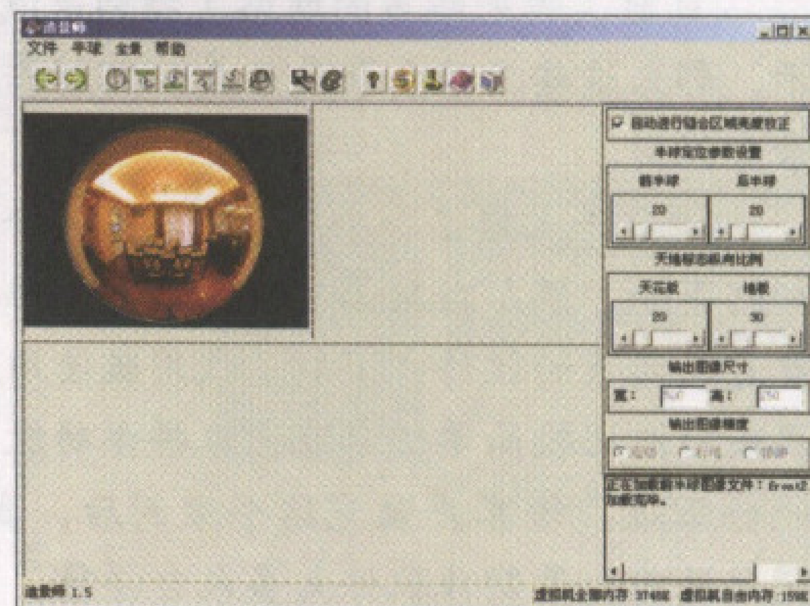

图07


图09



图08

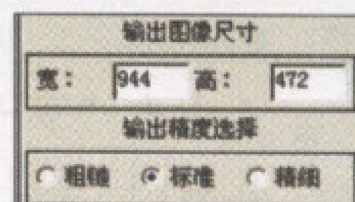


图10


图11

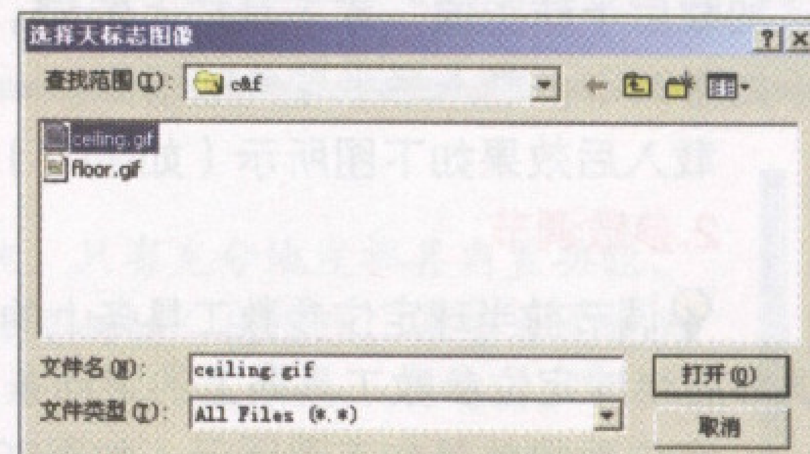


图12

景的浏览。你可以将此网页文件连同图像文件和播放程序拷贝到网站服务器上就可以让他人分享你的全景图了。（如图17）

8.全景浏览

浏览时可用鼠标或键盘控制全景图中当前场景移动的方向、速度和放大缩小。

* 场景移动：在全景图中，当前场景可以朝任何一个方向移动，将鼠标放置在当前全景图中，用手将鼠标朝一个方向拖动并按住鼠标左键，全景图将向此方向移动。也可以点击工具条上的方向按钮或使用键盘上的方向键来移动当前场景。

* 当前场景放大缩小：场景的放大缩小就类似摄影时将焦距拉大放小的过程，可以使你纵览全局或在局部详细观察。按住A键或Shift键＋鼠标左键将使场景放大，按住Z键或Ctrl键＋鼠标左键将使场景缩小。同样地，也可以点击工具条上的放大缩小按钮来实现场景的放大缩小。 热点的显示和隐藏：点击将显示当前场景中所有的热点，再点击将隐藏当前场景中所有的热点，也可以使用键盘上的空格键来切换热点。

* 状态重置：将当前全景的状态恢复到原始状态。

三、全景播放器的定制

全景播放器的定制分为两种情况，在通常情况下，此两种方式被结合使用。

1.通过Applet参数的传递

通常情况下，Applet写成如下格式：

<applet code=a.class archive=sgip3d.jar width=300 height=200 name=viewer>

<param name="ImageFile" value="pano.jpg">

</applet>

其中：a.class是程序的入口，不能修改。

sgip3d.jar是程序代码，可以修改成相应的路径。

width=300 height=200分别是Applet窗口的宽、高，可以修改。

name=viewer给applet指定的名称，可以修改。

param是applet的参数传递的一种方式。

* name="ImageFile"：需要指定的全景图像的文件名称。此参数必须使用，不能缺少。例如：

<param name="ImageFile" value="pano.jpg">

* name="wait"：程序下载时的等待页的图形名称。例如：

<param name="wait" value="wait.gif">

* name="bar_x"：程序下载时的进度条参数——X坐标。例子见后。

* name="bar_y"：程序下载时的进度条参数——Y坐标。例子见后。

* name="bar_dx"：程序下载时的进度条参数——宽度坐标。例子见后。

* name="bar_dy"：程序下载时的进度条参数——高度坐标。例子见后。

* name="bar_color"：程序下载时的进度条参数——颜色。例如：

<param name="bar_x" value="30">

<param name="bar_y" value="170">

<param name="bar_dx" value="240">

<param name="bar_dy" value="15">

<param name="bar_color" value="FFFFFF">

* name="applet_color"：Applet窗口的背景颜色。例如：

<param name="applet_color" value="FFFFFF">

* name="init_rate"：初始状态的水平旋转速度。等于0时为静止的。此值可以为负值。例如：

<param name="init_rate" value="-1">

* name="view_x"：初始状态的水平起始角度，亦即在水平的360° 范围内

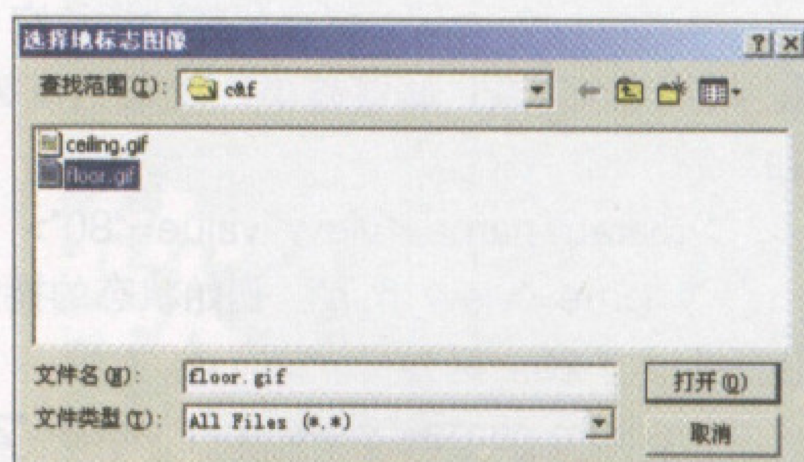


图13

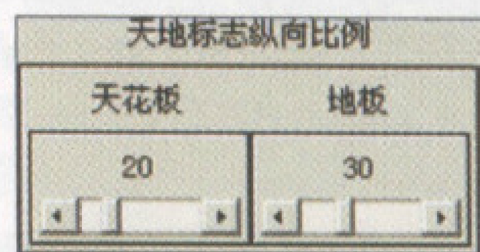


图14



图15

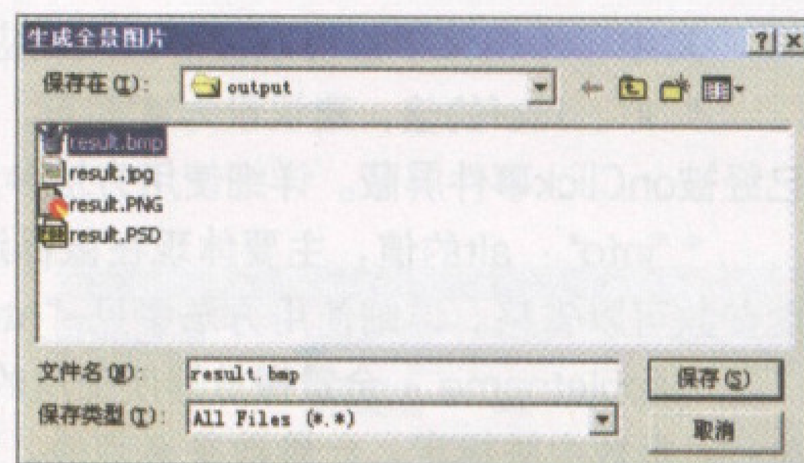


图16

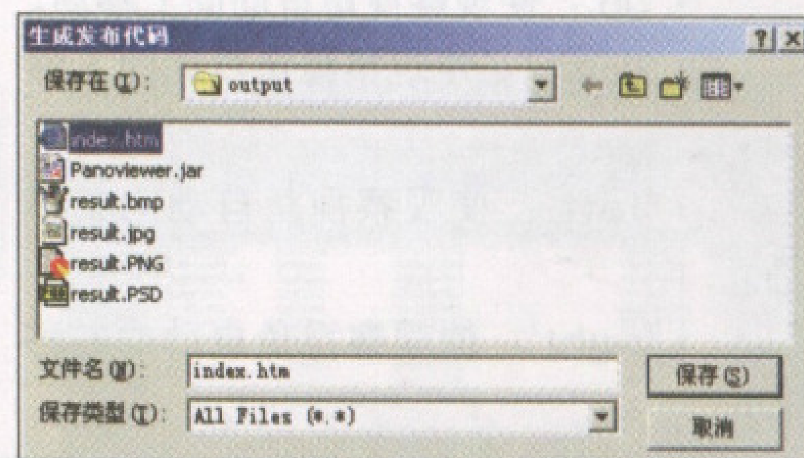


图17

开始播放的位置。例如：

<param name="view_x" value="45">

* name="view"：初始状态的播放窗口视角。此值越大，就有把镜头拉远的效果；此值越小，就有把镜头拉近的效果，即放大。例如：

<param name="view" value="80">

* name="view_min"：初始状态的播放窗口视角最小值。建议此值不要少于20。例如：

<param name="view_min" value="20">

* name="view_max"：初始状态的播放窗口视角最大值。建议此值不要大于100。例如：

<param name="view_max" value="100">

* name="hs?"：设定热点。?为0，1，2，3……表示热点的顺序。格式为：<param name="hs?" value="x={34},y={43},l={pano.htm},t={_self},n={客厅}">

其中：

> x={?}：热点在所浏览图像上的x坐标（此值为在平面图中相对于左上角的坐标）。图像的左上角x坐标为0，向右x增加。

> y={?}：热点在所浏览图像上的y坐标（此值为在平面图中相对于左上角的坐标）。图像的左上角y坐标为0，向下y增加。

> l={?}：l(link)，热点所指向的链接。

> t={?}：t(target)，同一般HTML Tags中的Target一样，其值只能为：_blank，_self，_parent，_top，pagename。t缺省为_self。

> n={?}：n(name)，指定热点的名称。

例如：

<param name="hs0" value="x={348},y={413},l={pano.htm},t={_self},n={客厅}">

<param name="hs1" value="x={666},y={413},l={room.htm},t={_self},n={卧室}">

2.通过在HTML文件中调用Applet内部方法

通常的格式为：

href="#" alt="info" onClick="appletname.a('method');return false;"

其中：（粗体字都可以被替换成相应的内容）

* "#"：href的值，建议设为"#"即可，因为在本使用方式中，href已经被onClick事件屏蔽。详细使用方法参见“html标记使用手册”。

* "info"：alt的值，主要体现在鼠标滑过连接时，显示的信息。此参数可以省略。详细使用方法参见“html标记使用手册”。

* appletname：全景播放器所使用的Applet的名称，该值在Applet参数中被指定。此参数是必须的，不能缺少。

* 'method'：被调用的Applet方法中的参数。此参数是必须的，不能缺少。主要有以下几个：

· 'up'：使观察视角自动向上移动。

· 'down'：使观察视角自动向下移动。

· 'left'：使观察视角自动向左移动。

· 'right'：使观察视角自动向右移动。

· 'zoomin'：使全景图像放大（不连续放大，每调用一次，放大一次）。

· 'zoomout'：使全景图像缩小（不连续缩小，每调用一次，缩小一次）。

· 'zoomining'：使全景图像放大（连续放大）。

· 'zoomouting'：使全景图像缩小（连续缩小）。

· 'on'：显示图像热点。

· 'off'：隐藏图像热点。

· 'reset'：使所有参数恢复到初始状态。

举例如下：

```
<applet code=a.class archive=sgip3d.jar width=300 height=200 name=viewer>
<param name="ImageFile" value="pano.jpg">
</applet>
<img src="bar.gif" usemap="#Map">
<map name="Map">
<area shape="rect" coords="3,3,33,33" href="up" alt="上" onClick="viewer.a('up');return false;">
<area shape="rect" coords="36,3,66,33" href="down" alt="下" onClick="viewer.a('down');return false;">
<area shape="rect" coords="69,3,99,33" href="left" alt="左" onClick="viewer.a('left');return false;">
<area shape="rect" coords="102,3,132,33" href="right" alt="右" onClick="viewer.a('right');return false;">
<area shape="rect" coords="135,3,165,33" href="zoomin" alt="放大" onClick="viewer.a('zoomin');return false;">
<area shape="rect" coords="168,3,198,33" href="zoomout" alt="缩小" onClick="viewer.a('zoomout');return false;">
<area shape="rect" coords="201,3,231,33" href="on" alt="显示热点" onClick="viewer.a('on');return false;">
<area shape="rect" coords="234,3,264,33" href="off" alt="隐藏热点" onClick="viewer.a('off');return false;">
<area shape="rect" coords="267,3,297,33" href="reset" alt="复位" onClick="viewer.a('reset');return false;">
</map>
```



只要你了解了这些基本的知识和操作技巧，你就可以随心所欲地创作出更好的三维全景效果图了。

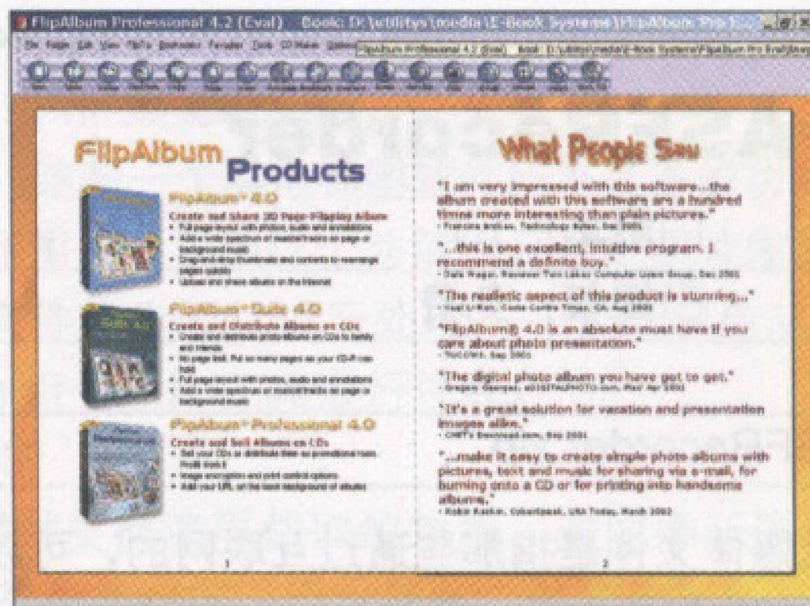
软件新天地

■北京 胡子
■洛阳 李岩

当大家看到这篇稿子时，激动人心的2002世界杯的大幕已经轰然落下，而漫长的暑假也快要开始了。基于前面两大原因，一段时间以来颇受冷落的电脑，相信又将再次夺回在广大玩家生活中的重要位置了。至于软件新天地栏目，继上一期的升级指南后，本期也要有类似的改变，即今后对同一期中软件的介绍将分详略，重点介绍一些有特点的精品软件。再次公布本栏目的新Email：newsoftspace@sina.com，欢迎大家发信联系。

创意自己的电子相册——Flip Album

□类型：网页编辑	□版本：4.1
□大小：8.3MB	□授权：试用
□平台：Win9X/Me/2000/NT	
□下载：http://www.flipviewer.com/fap40e.exe	



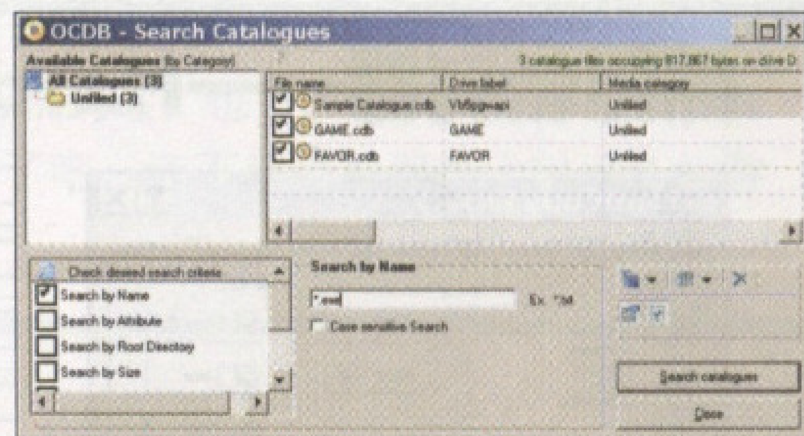
现在电子相册十分流行，许多电子相册图文并茂，制作精美，大家在欣赏赞叹之余，有没有想过自己也来试试身手呢？Flip Album就是一款很优秀的电子相册制作软件，为你提供了丰富多采的创作空间。其制作出来的电子相册不仅可以插入图片、音乐、视频等多媒体文件，最有趣的是在翻页时还有“翻书”的3D动画和音效，可谓创意十足！

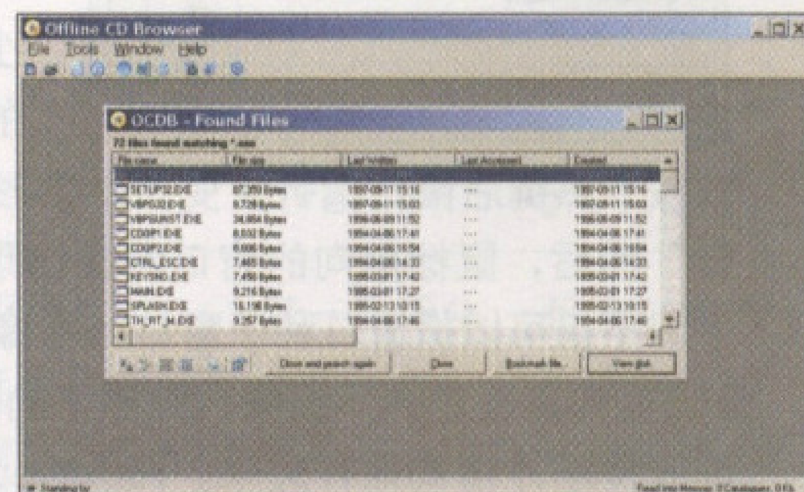
Flip Album制作电子相册的过程十分简单，先把所需的图片放到一个文件夹中，在创建电子书时选择“来自文件夹（From a folder）”并点击“OK”按钮，然后在弹出的对话框中选定图片所在的文件夹。就这样，短短几步一个电子相册的雏型完成了，打开封面，第一、二页上分别是整本相册的缩略图和目录，点击小图和目录中的条目可以直接跳到相关页面，继续“翻动”书页，其后的每一页上都有一张图片，对每一张图片我们都可以进行各种修改和处理，在最后一页是相册中关键词的索引，所有的缩略图、目录和索引都是在创建电子相册的同时自动生成的。通过Flip Album菜单中强大的编辑功能，我们可以继续向这本相册中添加文本、音乐和视频图像，直到实现满意的效果为止。

编辑完成后，保存为OEB（Open eBook）格式的电子书，此后可以通过专用的Flip Viewer免费浏览器随时欣赏自己的杰作，Flip Album还提供了Email和FTP的接口，也可以方便地上传到网络上或者发送给亲朋好友分享，如果你有刻录机的话，Flip Album甚至能为你烧录一张“Album CD”光盘，为你永久保存珍贵的记忆！

光盘管理大师——Offline CD Browser

□类型：光盘工具	□版本：3.0
□大小：2.4MB	□授权：免费
□平台：Win9X/Me/2000/NT/XP	
□下载：http://hem.spray.se/anders.peterson/ocdb.html	





当你烧录的光盘越来越多以后，如何才能快速地找到其中某张光盘上的一款软件或是一张图片呢？从前大家对这个问题的解决之道是八仙过海，各显其能。有人会把光盘中的主要内容写在盘面上或者封套上；有人会把文件目录输入到一个文本文件中，把文本文件一起烧录到光盘上，或者打印一份随盘携带……总之，除非你有过目不忘的大才，否则无论采用哪种方式都有点费心费力，且有违先贤发明电脑减轻人们体力劳动的初衷。在这种情况下，Offline CD Browser简直就是“烧友”们梦寐以求的软件，因为她可以像搜索硬盘中的文件一样搜索你所有光盘中的文件！

Offline CD Browser的使用方法十分简单。在扫描光盘以后，它能为你的每一张光盘单独建立一个数据库，其中记载了光盘中所有目录、文件的信息，这样你不必把光盘插入光驱，也能够十分方便地浏览并了解这张光盘的内容。当然，你也可以为自己的硬盘和ZIP之类的其他存储介质建立数据库。Offline CD Browser可以同时搜索多个光盘和硬盘，可以按照文件命、扩展名、创建

时间、文件大小等来进行搜索，支持Windows的通配符“*”和“?”。搜索到的文件会在另一个自窗口中列出来，对某些重要的文件可以为其加上标签（Bookmark），以后这些文件会在单独的标签窗口中显示，只需双击就能知道存放在哪张盘上，不用再搜索一次了。标签功能十分重要，因为Offline CD Browser在搜索文件时比较消耗系统资源，速度很慢，短时间内会让人产生死机的错觉，可以说是一大缺陷吧。

虽然还称不上完美无缺，但是总体来看，Offline CD Browser做得还是相当不错的，希望后续的版本能够更上一层楼！

边看边录流媒体文件——ASFRecorder

□类型：网络多媒体	□版本：1.1
□大小：368kB	□授权：免费
□平台：Win9X/Me/2000/NT	
□下载：http://non-standard.net/asf/ASFRecorder.zip	



流媒体文件是指那些通过互联网的，可以在线即时收听或收看，但是不能被下载的多媒体影音文件。虽然StreamVCR这样的软件可以下载流文件，但是不能像录相机那样边看边录。ASFRecorder则不然，她可以在播放Windows Media Stream文件（扩展名为ASF、ASX或WMV）的同时将其保存在硬盘上，只需要知道流文件的位置，然后将其地址复制到“File”→“Open URL”中，再点击录制按钮即可。除此以外，ASFRecorder还可以作为一般的多媒体播放软件来使用，能够播放多种Windows中的影音文件，也可取代Windows的媒体播放器成为默认的流文件播放器。

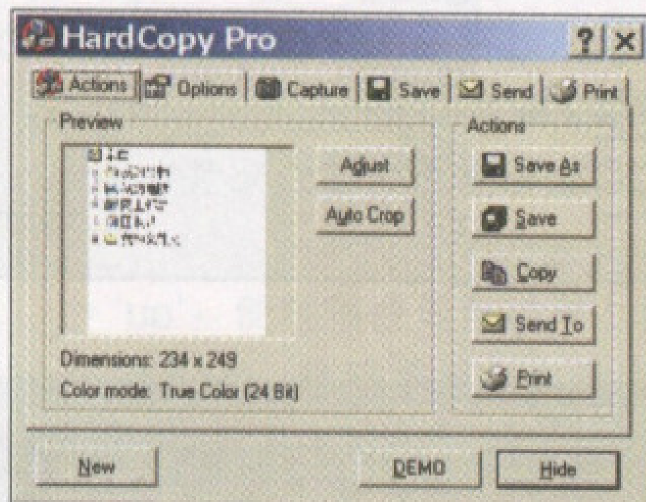
不用DVD刻录机也能备份DVD——DVDx



□类型：多媒体编辑	□版本：1.8
□大小：3.3MB	□授权：免费
□平台：Win9X/Me/2000/NT/XP	
□下载：http://www.hackinfo.de/labdv/dvdx/DVDx_1_8.zip	

要备份DVD光盘不一定要有昂贵的DVD刻录机哦，也许只要有DVDx＋普通刻录机就能搞定了！DVDx可以让你把DVD轻松转换成VCD、SVCD、AVI甚至DivX格式，而且不需要其他转录DVD软件要求的那样庞大，能容纳整部DVD的5G硬盘剩余空间。DVDx在进行转录之前需要安装相关的MEPG1、MEPG2或DivX的Codec编码程序，其转录步骤大致是这样的：读入DVD光盘的根目录或IFO文件→进行输入设置→进行输出设置→开始转录→启动刻录软件进行刻盘操作。整个转录的过程虽然耗时不菲，但是漫长的等待绝对是值得的！最后不能忘了一句重要的提醒：合法使用DVDx，尊重DVD影片的版权。

抓图新利器——HardCopy Pro



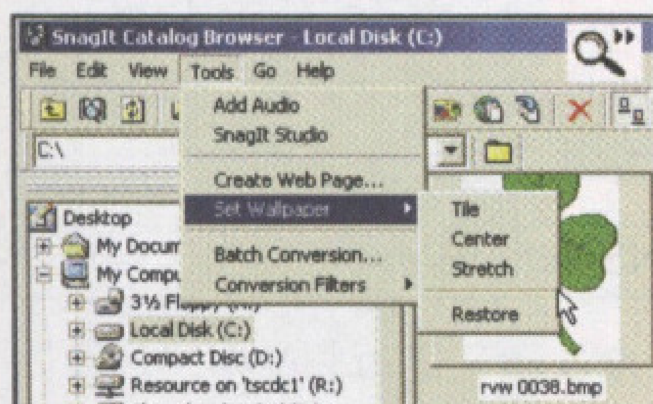
□类型：桌面工具	□版本：2.2
□大小：244kB	□授权：共享
□平台：Win9X/Me/2000/NT	
□下载：http://www.desksoft.com/HardCopy.htm	

HardCopy Pro是一个能常驻在Windows工具条中的抓图程序，占用系统资源极少，用热键（缺省为PrintScreen）唤醒后即可开始抓图。HardCopy Pro有四种内置的抓图方式：矩形区域、窗口、当前窗口和全屏幕。如果设置为抓“矩形区域”图，则按下热键后鼠标指针会变为十字形，用该指针在屏幕上拖动出一个矩形的区域，就成为抓下的图像；而设置为抓“窗口”图后，鼠标指向的窗口都会出现一个黑框，此时只需点击左键该窗口就被抓下来了，需要说明的是，在这种方式下，不仅可以抓窗口和子窗口的图像，还可以抓窗口中的工具条、滚动条甚至菜单的图像哦！抓图前可以选择以黑白、256色或真彩色抓下图像，被抓下的图像随即可以用HardCopy Pro进行简单剪裁，最后在存图时可以选择以BMP、JPG等五种图片格式保存起来。HardCopy Pro还有定时抓图的设计，可以每隔一定时间自动抓图并保存起来。如此体贴全面的设计，不愧为抓图的一大利器！

抓图“瑞士军刀”——SnagIt



□类型：桌面工具	□版本：6.1
□大小：4.91MB	□授权：共享
□平台：Windows 9X/Me/2000/NT/XP	
□下载：ftp://ftp.techsmith.com/pub/products/snagit/snagit.exe	



大家非常喜爱的专业抓图软件SnagIt推出了新版本6.1，新增五大功能如下：

Printer Capture

这是一个其他抓图软件所不具备的功能，你能捕捉发往打印机的Windows软件的任何图片。实现这个功能你只须把图片发到SnagIt的“虚拟”打印机里，然后就可以对文件或者图片进行处理——替换颜色从而改善可读性，增加花边或是水印，使用SnagIt Studio工具进行注释。

Extended Window Capture for XP

当图像大于屏幕所能显示的范围时支持滚屏截取的功能，对图像所显示的全部区域进行捕捉！使用为XP提供的Extended Window Capture功能，如果你想抓下一个完整的、长的网页并且包括你的浏览器画面，Extended Window Capture使它变为可能。

Web Thumbnail Creator

这个新增功能使你能够方便地创建链接到图片全貌的HTML微缩图。这对网站管理员、网络图库制作者帮助可不小。现在来开始快捷方便地创建你的第一个带有微缩图的网页吧！

Wallpaper Output

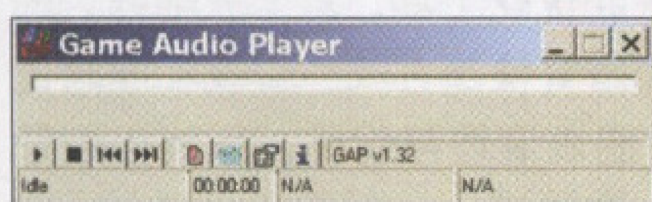
SnagIt 6.1提供了更多的输出选项，使你把抓取的图片马上作为桌面壁纸变得简单。只需从你的浏览器目录里选择任何一张图片，把它设定为你的桌面壁纸，根据你的需要选择把图片进行平铺、居中或者拉伸。

Extended Keyboard Support

现在你可以用键盘而不是通常用的鼠标来进行抓图的基本操作。如果你想进行区域捕捉，按下Enter键就可以开始了。要选择区域，则使用方向键慢慢移动指针，精确地指到所定位置。想要快速移动指针，使用方向键时持续按住就可以了。选择完区域后，再按下Enter键完成捕捉。增强的键盘控制无疑使SnagIt更加灵活！

游戏原音再现——Game audio player

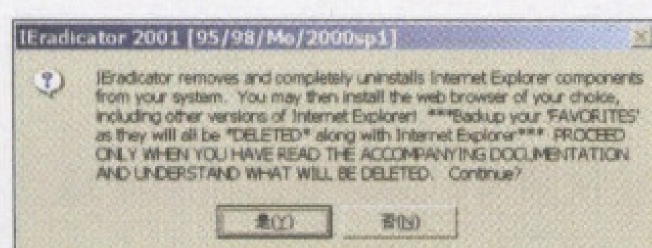
□类型：游戏扩展	□版本：1.32
□大小：1.83MB	□授权：共享
□平台：Win9X/Me/2000/NT	
□下载：http://www.fortunecity.com/campus/electrical/81/gap.zip	



Game Audio Player（GAP）能够播放很多著名游戏的音乐文件，比如Diablo、FIFA系列、极品飞车系列等，你只需找到在这些游戏目录中音乐文件存放的位置，然后用GAP打开就可以了；如果游戏光盘带有CD音轨的话，也可以用GAP直接播放，真是爽啊。更酷的是，GAP还能把游戏的音乐文件转换成WAV和MP3格式呢！动心了吧，还不赶紧把那些尘封已久的游戏大作重新安装起来，让GAP带着你在荡气回肠的经典配乐中重温旧梦吧！

IE也能被删除——IEradicator

□类型：系统工具	□版本：2001
□大小：102kB	□授权：免费
□平台：Win9X/Me/2000/NT	
□下载：http://www.98lite.net/ier_lic.html	

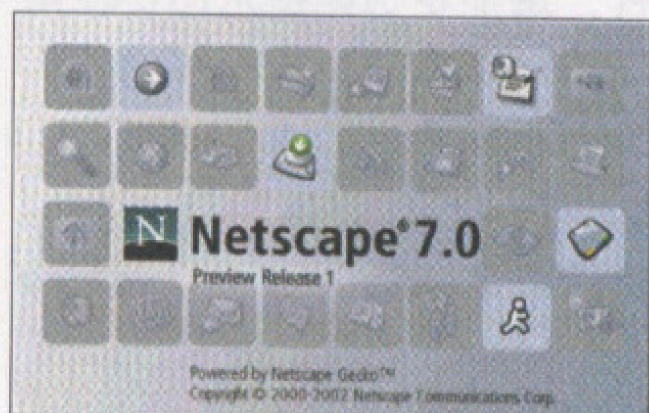


IE浏览器和Windows操作系统都是微软的招牌大作，不仅一母所生，而且血肉相连，如同连体婴儿一般。浏览器和操作系统二者这样紧紧地绑在一起，用起来确实很方便，但是副作用也是很大的。作为遨游广阔网络空间的重要工具，IE同时也是最容易遭到攻击的软件，相信很多朋友都有IE被某些无聊网站改得乱七八糟或者感染病毒的惨痛经历。如果一般的软件遇到类似情况，最简单的解决办法就是把她卸载掉然后再重新安装一遍，但是对IE来说这

一招就无效了——在控制面板的“添加／删除程序”里连IE的大名都找不到，怎么办呢？这时候IEradicator就大大地有用了，她的唯一功能就是能够把IE干净、彻底、全部地从你的电脑中删除掉。全部过程简单之极，你只需在IEradicator提示你是否决定删除IE的对话框里点一下“确定”，然后重新启动电脑就都搞定了。但是别忘了在删除之前作好备份工作，尤其是IE的收藏夹和Outlook中的邮件，否则到时候难免玉石俱焚，可就悔之晚矣！

向IE挑战——Netscape

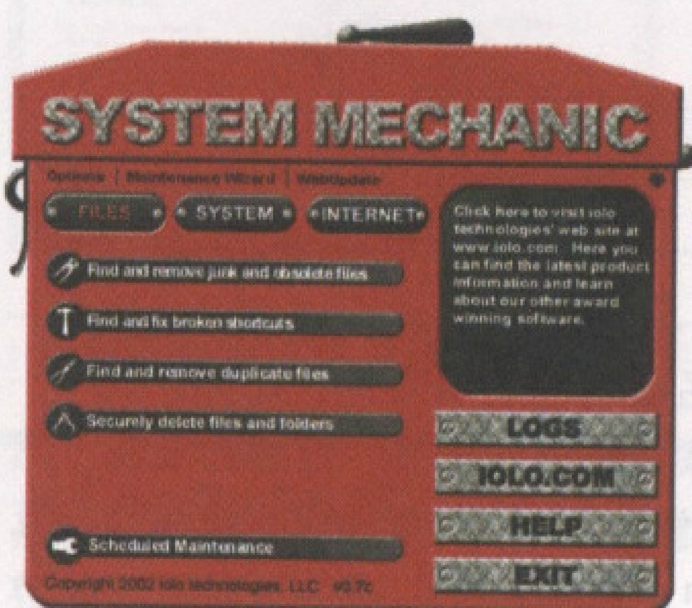
□类型：网络浏览　　□版本：7.0 PR1
□大小：30.1MB　　□授权：免费
□平台：Windows 9X/Me/2000/NT/XP
□下载：ftp://ftp.netscape.com/pub/netscape7/english/7.0_PR1/windows/win32/sea/NSSetupB.exe



美国在线（AOL）下属的Netscape公司今日向公众发布其最新版的网络浏览器Netscape 7.0 PR1，尽管AOL一直将微软的IE浏览器视作默认浏览器，但AOL从未放弃过要使Netscape浏览器东山再起的计划。更何况，微软现在肆无忌惮地对AOL用户进行“入侵”，Netscape 7.0或许会是AOL反击的一项利器。最新的Netscape 7.0在技术上的进步表现在如下：

1.快速启动让你随时保持在线状态；
2.“切换浏览”让你同时访问多个站点或网页，并可在单一窗口显示所有内容；
3.加强过的“书签功能”，不仅能保存你的“收藏夹”还能为在其设定下自动更新每天的娱乐、财经、体育等消息；
4.全屏模式可供你观看更多的网页内容；
5.Netscape新的下载功能同样支持断点断续；
6.只需简单的步骤就能完好地保存整个网页或网站；
7.整合而成的“REAL@Netscape，全力支持在线的音乐欣赏与在线电视、电影的观赏；
8.即使没有在桌面上开启Netscape，你也能收到邮件到达的通知；
9.快速的邮件发送，专门的邮件服务器支持；
10.NET2Phone更加容易链接成功，并且在IP电话的通话质量上得到更好的保证。

系统机械师——System Mechanic



□类型：系统工具　　□版本：3.7d
□大小：1.49MB　　□授权：试用
□平台：Windows 9X/Me/2000/NT/XP
□下载：ftp://ftp.iolohost.com/system_mechanic.exe

System Mechanic是一款强大的多功能系统维护和优化工具，集十五项强大的系统维护功能于一身：查找和删除垃圾文件、查找和修复快捷方式、查找和删除重复文件、焚化炉(让你安心地删除文件和文件夹)、注册表清理与优化、系统启动管理、Windows系统定制、程序卸载管理、系统快照、清除系统和网络历史信息、因特网和网络优化、计划维护、维护向导、自动更新以及全面日志管理功能等。

更新内容如下：

注册表清理器：增强了扫描的流畅性、程序删除的完整性和精确度。

系统定制：修正了在Windows XP家庭版中“Windows 2000/NT/XP”选项不能选的问题；增加了更加直观的定制启动画面方式；允许Internet缓存文件夹位置的永久改变；修正了在Windows Me下不支持改变启动画面的问题。

焚化炉：增加了要将文件移到焚化炉的警告提示；修正了从C以外的分区向焚化炉移动的文件会立刻被删除的问题；修正了使用在线升级功能不能正确升级的问题。

软件卸载错误工具：修正了Windows XP上的一些Hotfix数据被当作错误信息的Bug。

隐私工具：增加了对清除新版本Opera缓存和对Office XP历史记录的支持。

网络支持：增加了最佳设置的调整；修正了个别NIC MTU值不能正确显示的问题。

备份文件工具：修正了有时备份文件统计空间被误报为零的问题。

安全安装：修正了在一个当前不存在的目录存储系统快照时丢失的问题；修正了中断系统快照有时会导致出错的问题。

垃圾清理工具：修正了当删除文件时退出导致错误的问题。

网络推进器：修正了未安装网卡情况下，退出手动设置时出现的数据库错误。

脱胎换骨的变化

个人电脑升级指南

■专题策划：本刊编辑部
■执笔：魔之左手、答笛

前言

虽然个人电脑开始进入中国家庭是上世纪80年代末的事情，但真正的大范围普及和发展却是从1997年的Pentium MMX和K6时代开始的，由于当时AMD和Intel在处理器领域的竞争，用户们第一次见到了价格仅有数百元的主流CPU（至今还记得当时见到千元左右的K6时的兴奋心情）。同时，芯片组和主板厂商的竞争，15″ CRT显示器的大幅降价，内存和硬盘价格的狂跌，也使得家庭电脑的整体价格不断下降，学生用机的概念也是在此时提出，并迅速在校园中普及。

1998年Intel赛扬的推出正式宣告了市场细分时代的到来，低廉的价格刺激了需求，因此1997和1998年国内家用电脑的数量直线上升。这些电脑的性能在当时还算不错，时至今日，在其上面运行Windows 98和一般办公软件如Office 2000、WPS 2000等仍没有太大障碍，但对付较新的操作系统和软件时却已明显力不从心，升级已经是迫在眉睫的事。而且很不幸的是，当时的电脑架构在今天已全面落后（特别是主板平台），用户不得不花不小的一笔钱去给自己的爱机全面升级了，甚至需要重新购置一台新的电脑。

相对来说，1999和2000年购机的用户比较幸运，他们的电脑大都拥有升级为主流机型的能力，尤其是选择了Socket 370或是Socket A接口主板的用户，他们中的多数人可以直接使用现在的GHz级CPU。而对于Slot 1接口主板来说情况就比较复杂了，虽可以通过转接卡来升级处理器，但往往受到主板供电系统和BIOS的限制，相对来说，一些大厂的产品当时在设计时考虑得比较周到，升级潜力更大一些。

刚刚拥有了电脑的读者们，是否也会被日新月异的产品所打动呢？我们特意集中了一些刚刚进入成熟期的产品介绍给大家，也许你正为购机时未能选择它们而遗憾，现在终于可以将它们揽入怀中了。

那么，怎样在投资最少的情况下选择自己的升级方式来得到最好的性能回报呢？我们将在下面为大家详细讲解，如果你正迫切地希望升级自己的电脑，不要犹豫，快跟我们来吧。

升级的动力

SHENG JI DE DONG LI

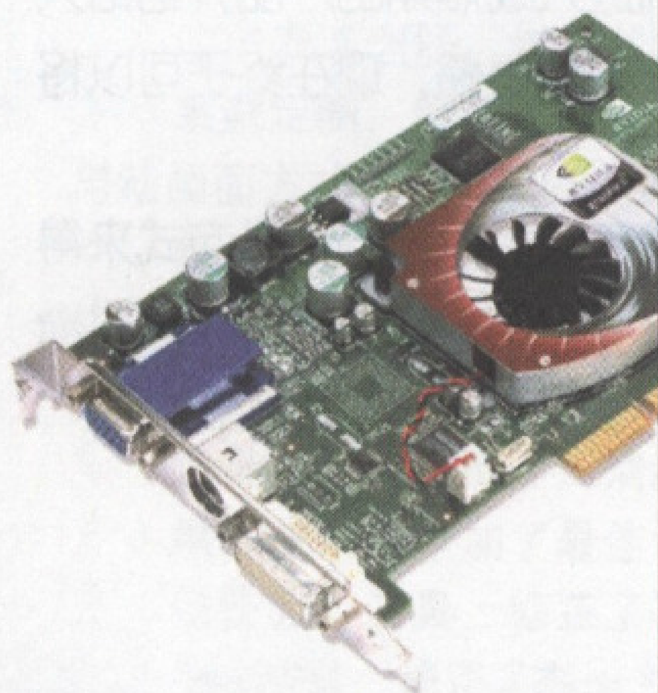
计算机的发展永远是我们升级的第一动力，纵观自1997年以来的市场发展，仅从CPU的频率看，主流产品就已从166MHz飞升至1.7GHz左右。摩尔定律不仅忠实地反映着处理器的发展速度，也无情地将我们的计算机推向淘汰的深渊。CPU的接口从Slot 1/Slot A重回Socket结构，而且处理器的架构与核心也在不断变化，过去用一块主板便可以将一代处理器从最低端用到最高端的历史可能要完全终结了。当然，除了选择Super 7平台的用户以外，1999和2000年的购机用户还是有机会直接升级到GHz级处理器的。

在激烈的市场竞争中，虽然Cyrix、IDT、NS（国家半导体）、Rise等处理器厂商已纷纷落马，但仅剩的巨头AMD和Intel却把处理器市场的战火越烧越旺，加上一直在主流处理器市场边缘徘徊的VIA（威盛）公司和Transmeta（全美达）公司在旁火上浇油，现在CPU市场中三四成以上的降价幅度已是家常便饭，两大巨头间的争斗让消费者得到了不少实惠。

不仅仅是处理器市场，显卡市场在世纪之交的争斗更是引人注目，1997年后显示芯片全面转向了3D化，当年开创个人电脑3D时代的3dfx公司在世纪之初颓然倒下，而市场却捧红了速度为先、技术创新的NVIDIA。随着2000年后Trident、Matrox、3DLabs等老牌公司的沉寂，显示芯片市场上似乎只剩下NVIDIA和放开了芯片授权的ATI两个由华裔主导的北美公司，它们在图形芯片市场又一次上演了和处理器市场惊人相似的“龙虎斗”，残酷的竞争带动着新技术的迅速普及。现在几乎所有显示芯片厂商都在其产品中内置了视频解码功能，只要配合主流的CPU便可实现DVD解码，这在许多低端电脑还在使用VCD解压卡的1997年是无法想象的。

再来看看内存，RDRAM在Intel的鼎立支持下仍没能走出低谷，其价格虽已比较合理，但配套主板和芯片组成本仍居高不下。借助成熟的SDRAM生产技术和设备，DDR SDRAM在成本上占得了先机，通过不断提升频率和降低价格，在获得芯片组的广泛支持后，DDR已成为市场上的绝对主流。主流配置的内存容量已由1997年的16MB飙升至现在的256MB。

1997年以来硬盘的发展大概最波澜不惊。5400r/m硬盘逐渐退出主流，7200r/m硬盘在控制了噪声、发热量后已成为主流产品。单碟容量稳步攀升，最新的单碟60GB硬盘也已面世，而价格/容量比却不断下降。外部传输率从33MB/s（ATA/33）升级到133MB/s（ATA/133），并且会很快由现在的并行传输模式转向串行传输（Serial ATA）。



在这种急速变化的市场中，优胜劣汰是如此残酷。曾以火球系列得到广大用户喜爱的昆腾（Quantum）公司，在几年时间内便沦落到被迈拓（Maxtor）收购的地步；同样曾在市场中霸气十足的IBM，虽拥有先进技术和优秀产品，但在饱受腾龙硬盘质量问题和利润率下滑的困扰后，终于在今年年中将硬盘部门卖给了日立公司。但硬盘市场中仍是群雄割据的局面，除迈拓与希捷、西部数据这三家老牌厂商外，韩日厂商甚至国内厂商都有产品推出，且各具特色。

随着CPU、显卡、内存、硬盘等元件的不断更新换代，主板芯片组也在不断更新，1999年主流市场上还是以支持Slot 1接口P II的BX级芯片组和各种支持Super 7接口的兼容芯片组为主，它们对目前的一些常用配件的支持比较差，比如现在主流的AGP 4×显卡、PCI声卡、ATA/100硬盘和各种USB设备等。相对来

说，2000年的主流产品性能表现要好一些。

从应用角度讲，操作系统的版本升级向来是用户升级电脑系统的主要动力之一。随着Windows XP的发布，又一次升级热潮开始了。但我们也发现，只要内存不是太少，Windows XP完全可以在较低端的系统中较顺畅地运行；而GHz级的处理器加上256MB内存和主流的硬盘、显卡，便可保证Windows XP在打开所有特效的情况下流畅运行，这样的配置也同样可以满足绝大多数办公软件和娱乐软件的要求。对于需要使用计算机进行设计工作的用户来说，GHz系统就完全可以运行各种常见的设计软件，当然前提是不进行强度过大的运算。正是基于上述原因，我们将这次的升级目标定位在GHz级处理器及其周边设备。由于现在的办公和娱乐软件在体积上已达到了相当惊人的水平，因此升级硬盘成为我们这次升级方案中除处理器外最重要的一项。3D显卡的性能已成为电脑玩家追求的重要指标之一，即使是很少接触3D游戏的电脑用户，也会在视频解压这个纯2D应用上看到较新型显卡的明显优势。

作为升级用户而言，够用好用应该是我们追求的目标。显然以3000元的资金完全达到市场中主流配置的水平是很难的，但我们可以在应用层面上达到或接近于主流配置的效果。

今天的电脑市场中，正孕育着另一场相当猛烈的风暴：AMD公司的64位处理器正频频亮相，并计划在10月正式上市。随着3DLabs、Matrox、Trident等老牌显示芯片厂商的强力产品纷纷发布，显示芯片市场会不会出现新一轮的争斗？由于DDR-Ⅱ标准和新一代RDRAM的发布，市场中又将掀起新的内存标准之争，这次市场的天平是偏向技术先进的RDRAM，还是向成本妥协，再一次向DDR-Ⅱ倾斜？串行ATA产品已经发布，并行ATA标准的硬盘还能存在多久？太多的不确定因素左右着今年的电脑市场，因此并不急于升级的用户完全可以等到年末或明年初，再根据情况选择自己的升级方向，这也是我们不建议2001年购机的用户升级系统的原因。

升级指南

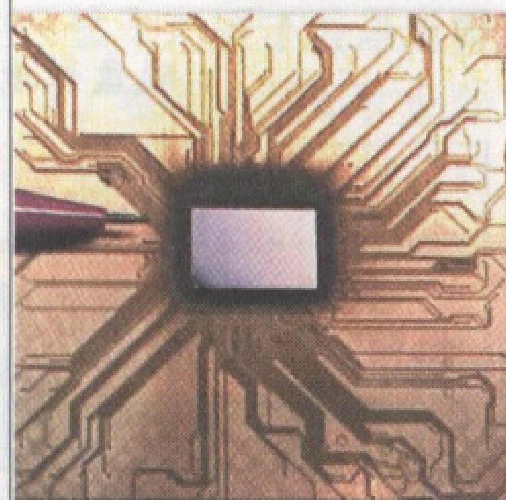
SHENG JI ZHI NAN

这里我们以不同年份和时期购买的典型配置为例，结合升级成本和用途来谈谈升级方法。考虑到当前市场情况，一般来说升级成本不应超过3000元（更换显示器除外），否则对大多数人来说还不如去重新配一台新机器。

我们知道，对主机性能影响最大的应该是CPU、主板、内存、硬盘和显卡这五大配件，因此我们这次升级重点便放在它们身上。我们使用1999年和2000年的标准配置进行分项升级，这样可较详细地说明各种升级方式对电脑性能的影响。而针对各种典型应用的具体升级方案，请参看后面的“升级建议”部分。

1997、1998年配置的电脑

这两年是个人电脑开始在国内大范围普及的阶段，特别是1998年，与前一年相比主流配置的性能有明显提升，而价格却大幅下滑。这些电脑大部分使用主频200MHz以上的Pentium MMX或K6等处理器。虽然当时还算比较高档的配置，不过以现在的眼光来看，这两年的机型基本上已经是“廉颇老矣”，无论性能还是系统架构都与现在的电脑相差甚远，但用作某些简单用途的话还是有一定的应用前景。



我们对这一档次的电脑升级有如下建议：

1.继续发挥余热

说实话，这一时期的电脑就算还有余热也相当微弱了，不过参考我们后面所述的“全面升级方案”之“Intel 中低端配置”方案，还是可升级至较高水平的，但此时这些机型基本上只是留下几个还能用的部件，比如光驱（如果还是好的）、软驱、声卡、机箱（估计电源也必须更换了）、显示器等，其余都应该大换。很明显，我们所留用的部件基本上也是严重过时的，因此我们认为这样大规模升级的意义不大。

2.上网用机

在宽带网的快速普及中，大量家庭拥有了宽带入口，但在组建家庭局域网时，很多人使用较高档配置的计算机作服务器。其实对于纯粹的家庭网络应用来说，并不需要很高的性能，稳定和低能耗的电脑更适合作为家庭服务器。我们完全可将1997、1998年购置的电脑作为网络服务器使用。只要增加一些内存，它完全能够胜任一般的数据交换任务，而数GB的缓冲空间也足够使用。相对来说这些旧电脑的低能耗和低发热量会让家庭用户更放心。

3.文字处理机

文字处理机是个人电脑普及初期一种专用于文字处理的电脑，这种应用对配置的要求相对较低，我们同样也可将1997、1998年配置的电脑作为文字处理专用机使用。在这种升级中，最重要的不是硬件配置的升级，而是软件环境的选择。用户最好选择纯文本文件编辑器如UltraEdit和EmEditer等。这些软件在文本编辑方面有其独到之处，且占用资源较低，适合低端机型使用，较早期的Office或WPS办公系统，如Office 97和WPS 97也比较适合这类机型。当然，增加内存对于这种机型来说也是最为廉价和有效的升级方式。

1999、2000年的配置

1999、2000年的情况比较复杂，我们按照多种情况分开来具体讲解。我们选取一种或两种当年的典型配置作为基准样机，更换各种配件，并进行不同组合的性能测试，与原配置所得的各项基准得分进行对比。

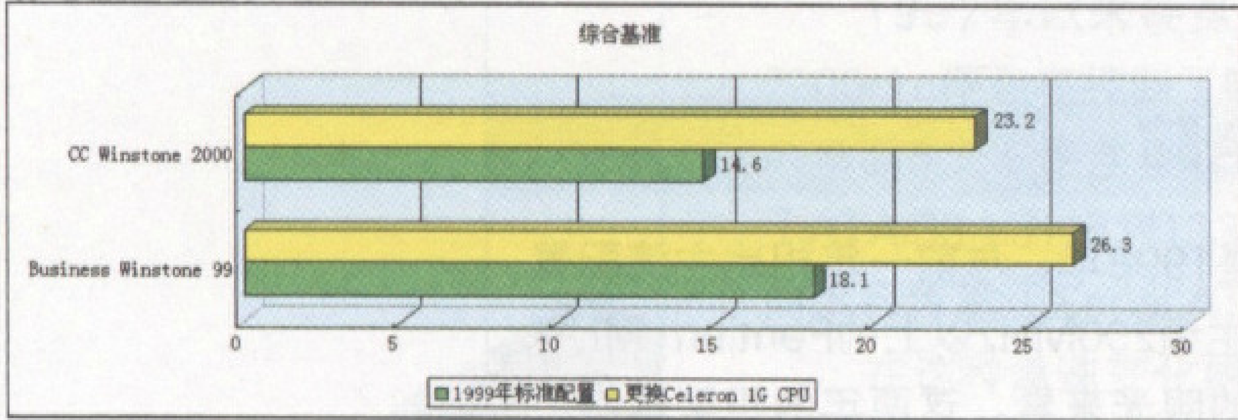
1、1999年机型

这一年的机型主要是Super 7接口和使用Intel BX芯片组的Slot 1接口主板。其中Slot 1接口的机器现在还有一定的升级潜力，而Super 7接口的主板就很难再升级了。这里以一款1999年的典型Slot 1平台为例，其配置为：

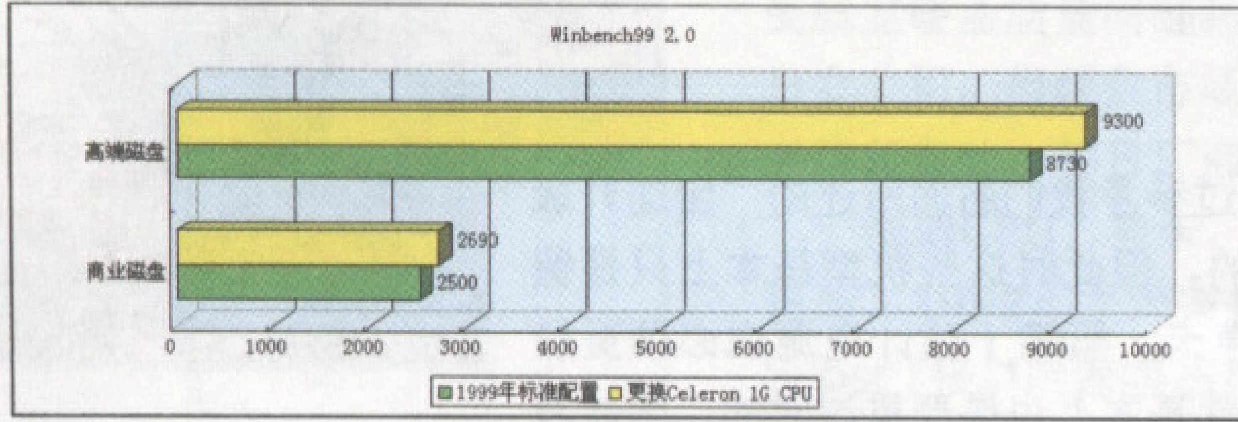
CPU	Intel赛扬366MHz
主板	Intel BX芯片组，Slot 1结构
	（比如华硕P3B-F、技嘉BX2000等）
内存	现代PC 100 SDRAM 64MB
硬盘	昆腾火球8.4GB
显卡	Riva TNT 16MB
显示器	15″ CRT

（1）升级CPU为Coppermine Celeron 1GHz

a.基准测试CC Winstone 2000、Business Winstone 99

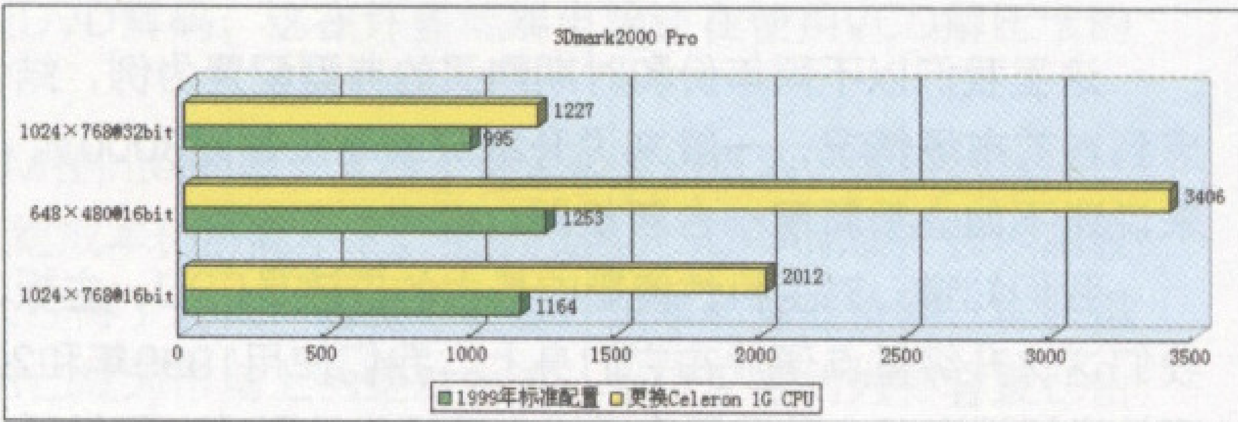


b.硬盘性能测试WinBench 99 2.0

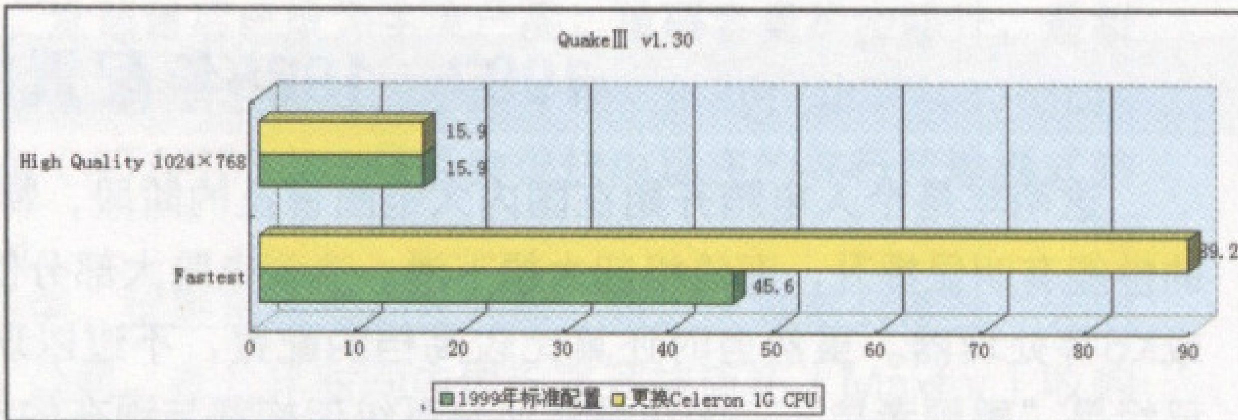


升级处理器对系统整体性能的提升是比较全面的，在内容创建和商业性能方面都有很大的提升，测试成绩分别增长了58.9%和45.3%。对于磁盘子系统来说，虽然处理器的影响不是最重要的，但由于CPU处理能力的大幅提升，系统对磁盘子系统请求的处理能力和响应能力也得到了提升。因此在磁盘性能方面也有比较明显的进步，高端磁盘成绩提升6.5%，商业磁盘性能提升7.6%。

c.Direct 3D性能测试3DMark 2000 Pro



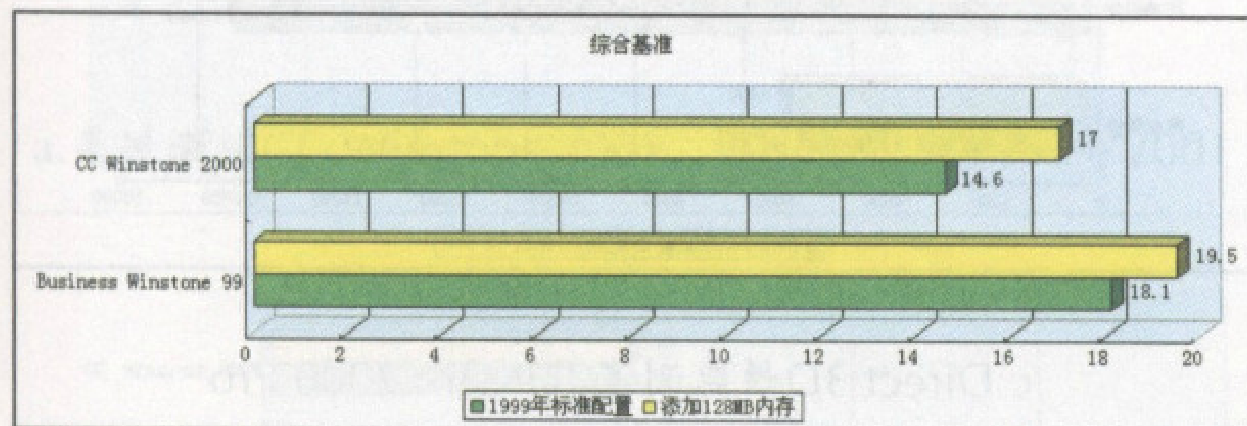
d.OpenGL游戏性能测试Quake Ⅲ Arena



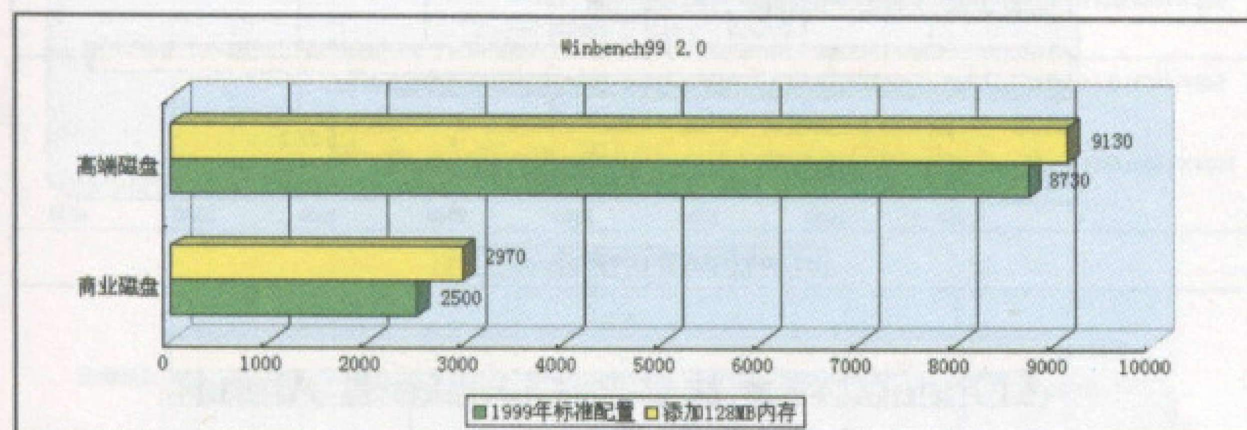
由于在高分辨率和32位色深下显示子系统的性能更依赖于显卡性能，而低分辨率和16位色深的情况下，处理器能力则是显示子系统的瓶颈。所以3DMark 2000 Pro和Quake Ⅲ的测试都出现了这样的现象，低分辨率下成绩成倍增长，高分辨率下则成绩提升较少，甚至没有变化，因为此时显卡性能已经制约了处理器的速度发挥。

（2）增加128MB内存

a.基准测试CC Winstone 2000、Business Winstone 1999

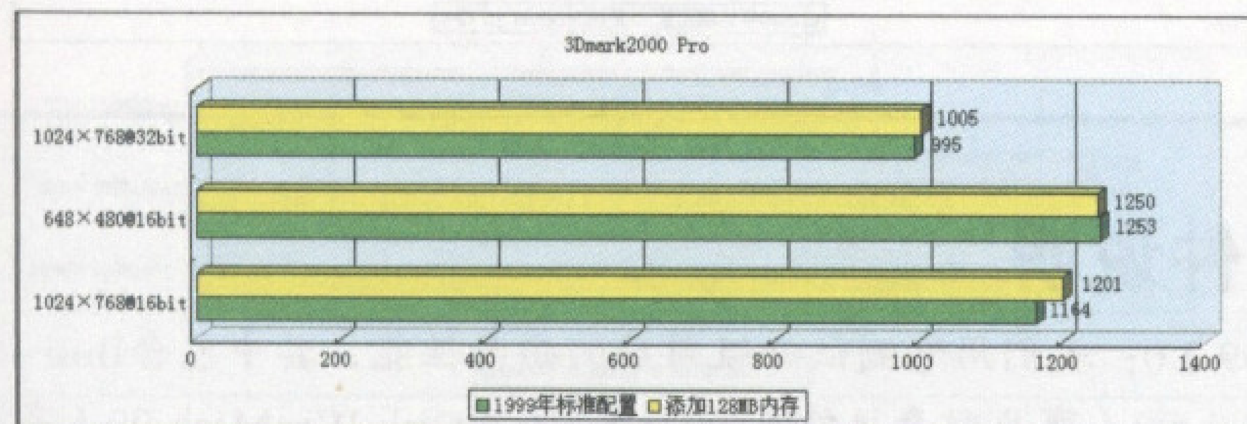


b.硬盘性能测试WinBench 99 2.0

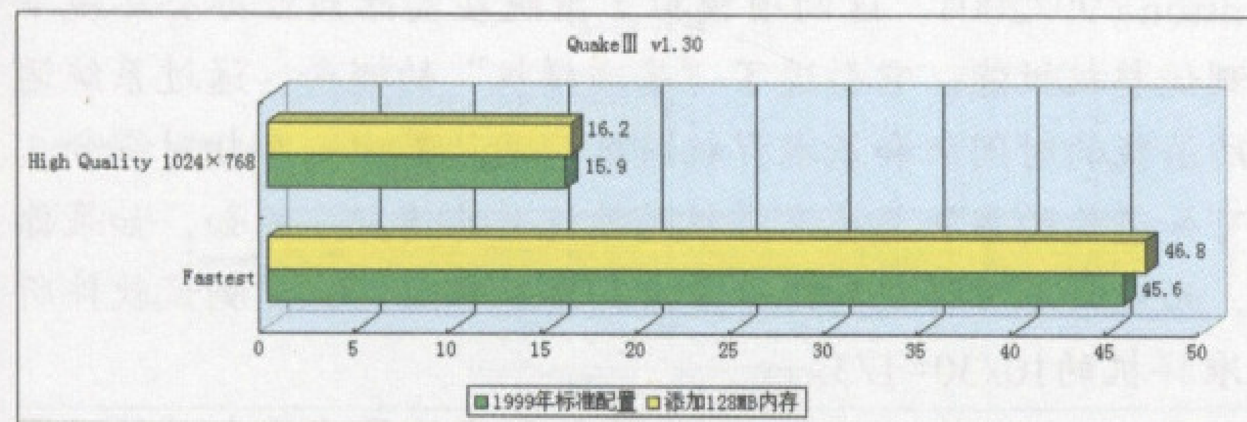


增加内存同样对系统的整体性能提升有很大帮助，但比升级CPU到1GHz时的性能增幅要小得多。

c.Direct 3D性能测试3DMark 2000 Pro

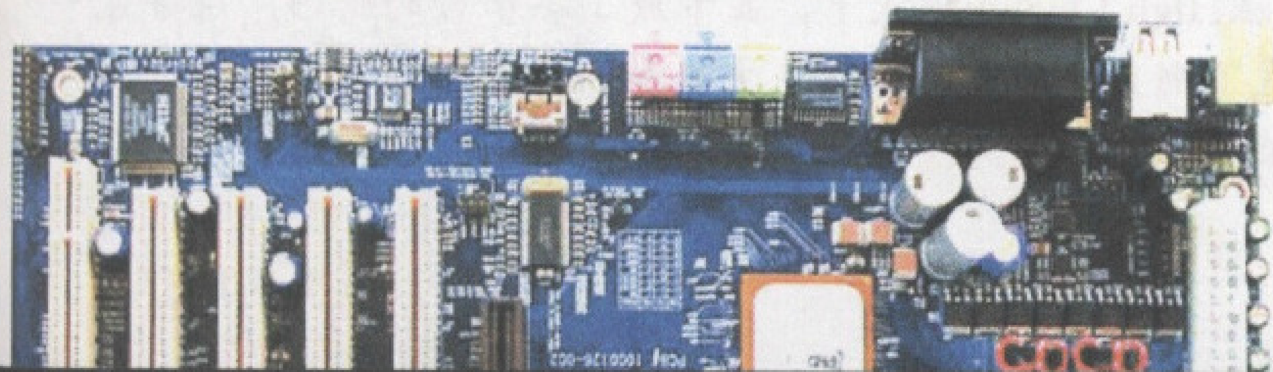


d.OpenGL游戏性能测试Quake Ⅲ Arena



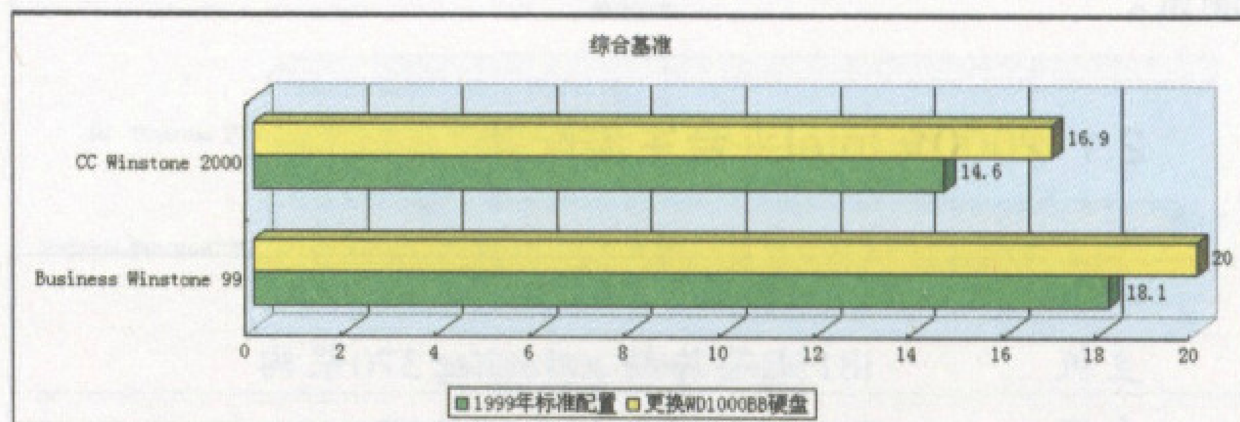
增加内存对显示子系统的提升并不明显，这主要是显示子系统更加依靠CPU和显卡的运算能力，而且作为AGP 2×的显示卡，仅有533MB/s的系统带宽，因此系统内存对显示卡的辅助作用并不明显。

增加内存容量带来的性能增长比较小，我们认为这不仅与升级方式有关，也与我们使用的Windows 98 SE操作系统的内存管理机制有关，内存容量较大时，它的内存管理并不是很理想，这点在以后的测试中更为明显。

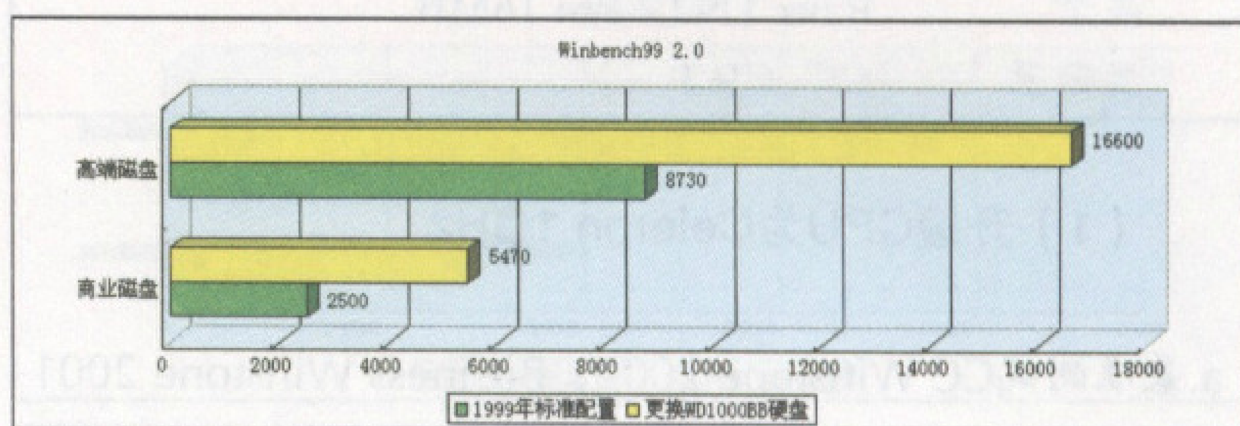


（3）升级硬盘为7200r/m大容量硬盘

a.基准测试CC Winstone 2000、Business Winstone 1999



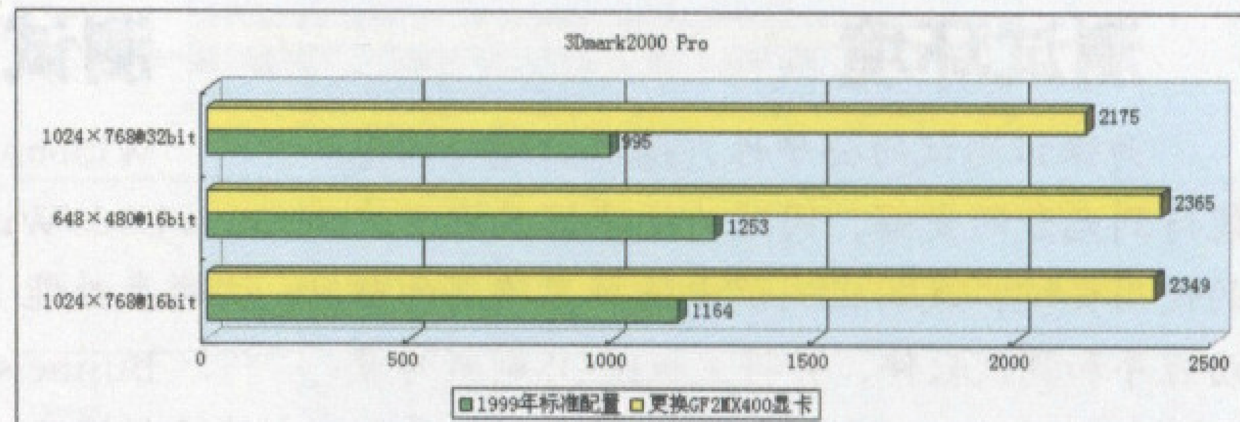
b.硬盘性能测试WinBench 99 2.0



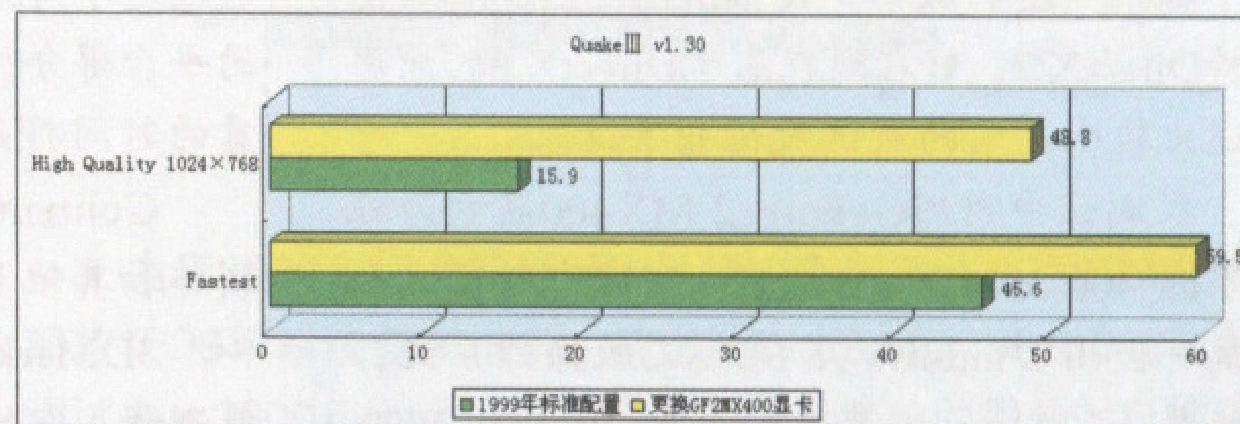
很明显更换硬盘给办公软件带来一些速度的提高，但这种小幅度的提升很难在应用中体现出来，这种升级更应当注重新型硬盘在容量、安全性和噪音控制等方面的进步。

（4）升级显卡为GeForce2 MX400

a.Direct 3D性能测试3DMark 2000 Pro



b.OpenGL游戏性能测试Quake Ⅲ Arena



我们注意到对于3D子系统来说，显卡无疑还是最重要的一环，在CPU处理能力相当的情况下，在高分辨率和低分辨率下，显示子系统的测试成绩都有一定的增长，当然在对CPU的能力要求更高的低分辨率下，其成绩提升远不如依赖显卡性能的高分辨率状态。

2、2000年机型

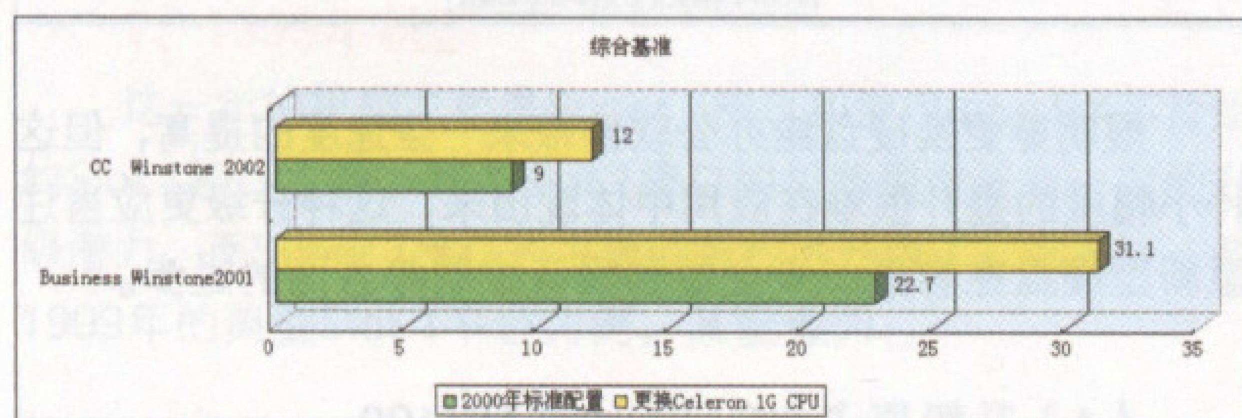
由于在2000年AMD和Intel处理器在硬件接口上正式分道扬镳。因此我们在这里将分别就Intel系统和AMD系统进行测试。

2.1 2000年Intel平台主流配置

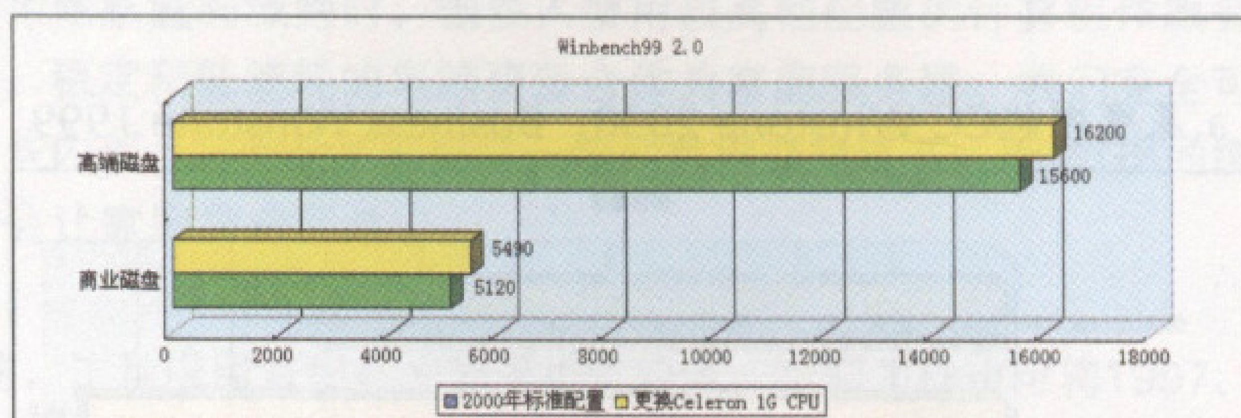
CPU	Intel赛扬600MHz
主板	i815E芯片组，Socket 370架构
内存	PC 133 SDRAM 128MB
硬盘	迈拓金钻四代 20GB
显卡	Riva TNT2 Pro 16MB
显示器	17″ CRT

（1）升级CPU为Celeron 1GHz

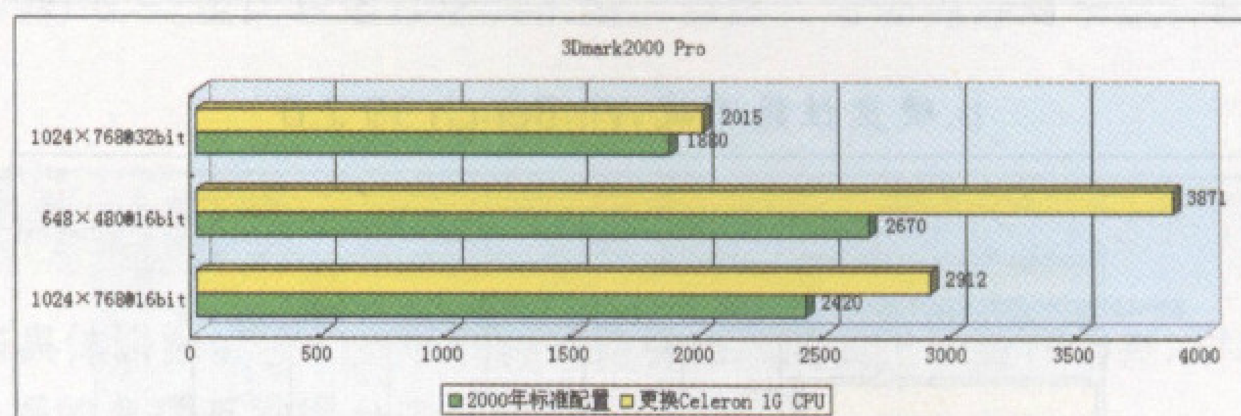
a.基准测试CC Winstone 2002、Business Winstone 2001



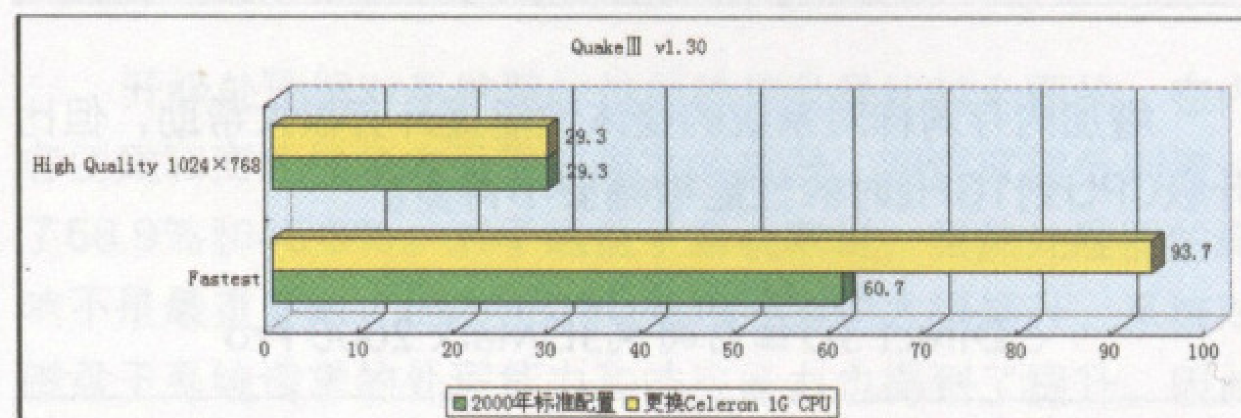
b.硬盘性能测试WinBench 99 2.0



c.Direct 3D性能测试3DMark 2000 Pro



d.OpenGL游戏性能测试Quake Ⅲ Arena



测试环境

为保证测试的公平性，确保新硬件的性能得到充分的发挥，同时为了比较贴近用户的使用环境，我们在测试中选择了较新的驱动程序和测试软件，并将主板BIOS刷新为最新版本。对于1999年的标准配置系统，最新的测试软件已很难正常运行，因此我们选择了稍早一些的版本。比如3DMark 2000只支持DirectX 7，好在现在基于DirectX 8的应用还比较少，它的测试数据并未过时。

测试中用的GeForce2 MX400显卡为斑宇I龙400 32MB SDRAM。测试中所有平台统一使用Windows 98 SE英文版操作系统，版本号2222A，安装DirectX 8.1（5.01.2600.0881）英文版。Intel平台安装INF芯片组驱动4.00.1009版和Intel应用程序加速器（IAA）2.2 Build 2128多语言版；AMD平台（VIA KT133A芯片组）安装VIA 4合1驱动4.38版。1999年的标准配置及其升级配置中，使用NVIDIA公版驱动雷管XP 23.11，2000年标准配置及其升级配置中使用NVIDIA公版驱动雷管XP 28.32。桌面分辨率设为1024×768的32位色。

测试软件说明

Winbench 99 2.0：我们用它测试升级前后的磁盘性能，其中包含Business Disk WinMark 99（商业磁盘性能）和High-End Disk WinMark 99（高端磁盘性能）两部分。

Business Winstone 99/2001：这两项模拟了系统在实际商业办公环境下的运行情况，以测试整机性能。它引进了“基准样机”的概念，通过系统运行应用程序脚本所消耗的时间来和基准样机所需时间计算出一个相对得分，通过这个得分就可知道你的系统与基准样机的性能对比情况。例如，如果你的平台得分为30，而定义基准样机的得分是10，那么你运行完该测试软件所需的时间将是基准样机的10/30=1/3。

Content Creation Winstone 2000/2002：它们考察的是系统在进行网页制作和其他多媒体应用时的整机性能，同样有基准样机的概念。

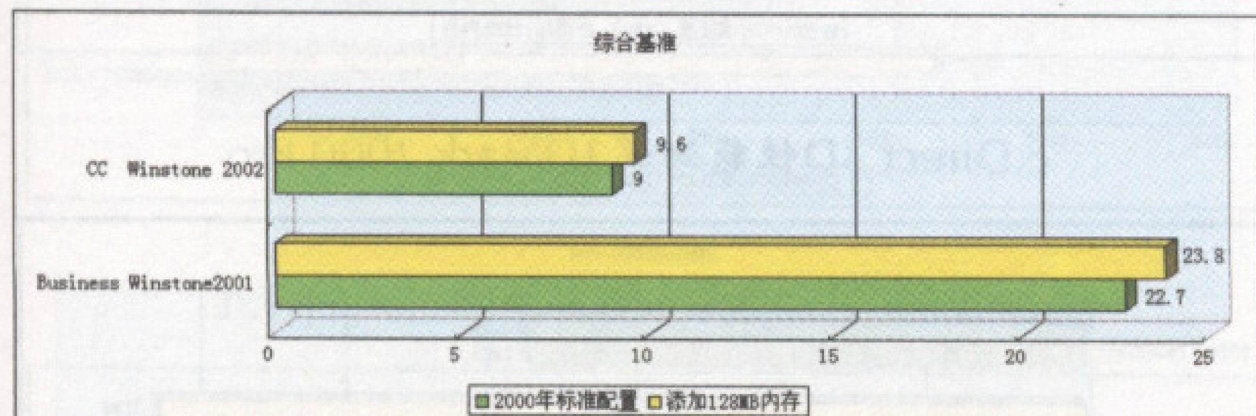
3DMark2000 Pro：它是基于Direct 3D（DirectX 7.0）的显示子系统性能测试，它的测试对象不仅是显卡，而是包含CPU、主板等因素在内的电脑整体性能。相对来说在低分辨率下其得分主要反映的是包括CPU和内存性能在内的电脑整体效能，而高分辨率下的得分则更偏重于显卡的性能体现。

Quake Ⅲ Arena 1.30：这项测试结果反映了显卡基于OpenGL的游戏性能。本次测试采用Fastest模式（512×384的16位色，双线材质过滤）和High Quality模式（1024×768的32位色，三线性材质过滤）下的结果。测试中可以很明显地看到，在High Quality模式下，显卡成了各平台的瓶颈，得分差距很小；Fastest模式下则更能反映处理器、主板和内存三者的性能。另外，如果内存容量过小的话对结果也有一定影响（运行时会频繁读写硬盘上的交换文件）。

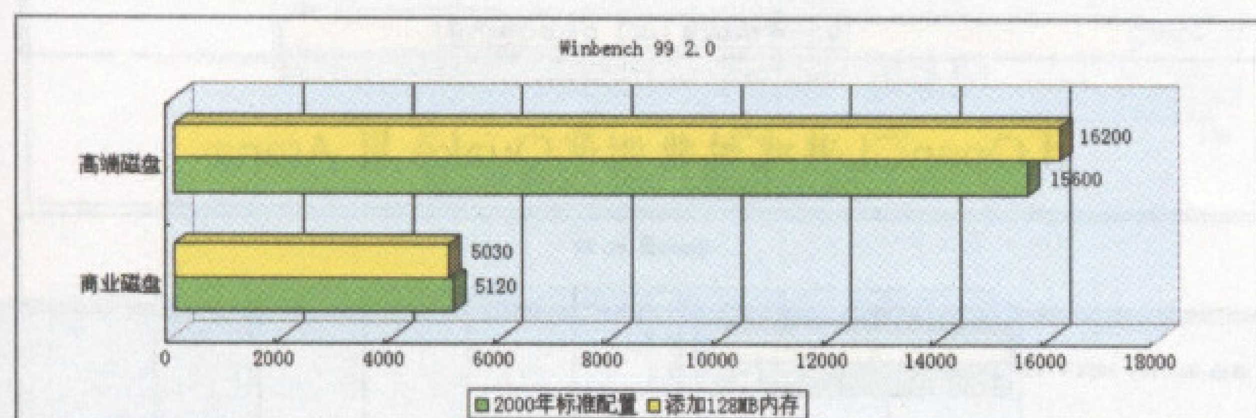
升级后的系统成绩表现以及成绩增长趋势和1999年系统的升级表现基本一致。

（2）增加128MB内存

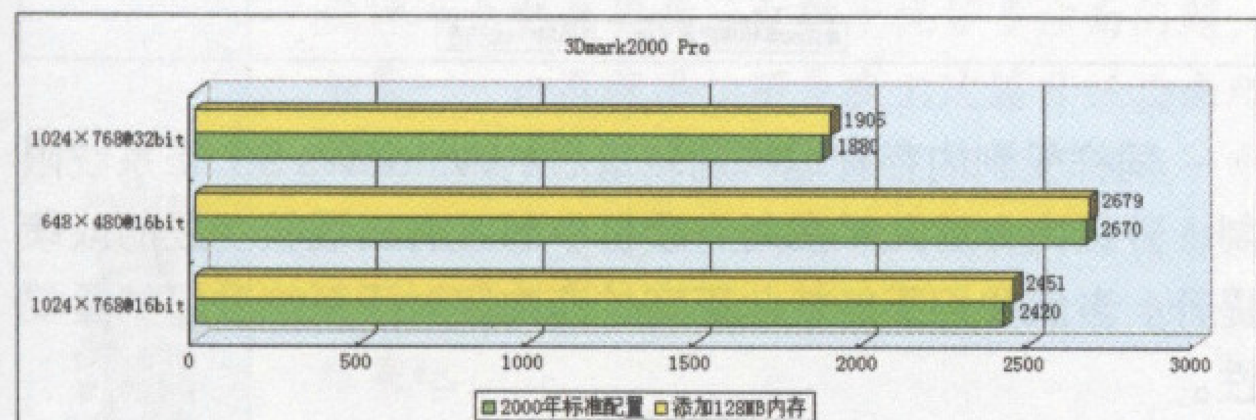
a.基准测试CC Winstone 2002、Business Winstone 2001



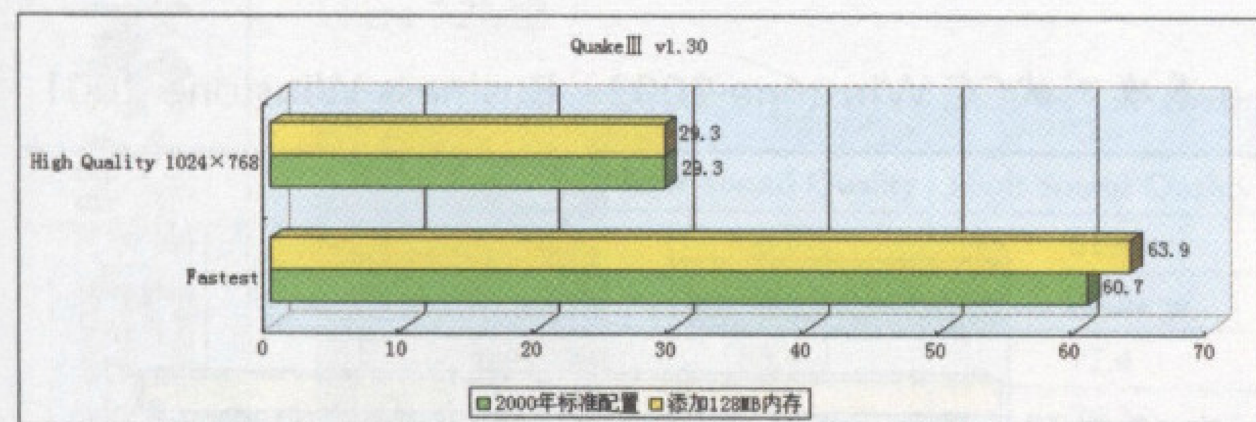
b.硬盘性能测试WinBench 99 2.0



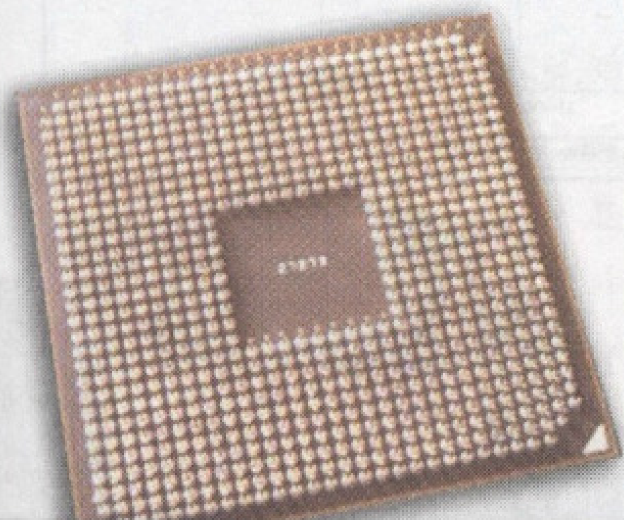
c.Direct 3D性能测试3DMark 2000 Pro



d.OpenGL游戏性能测试Quake Ⅲ Arena

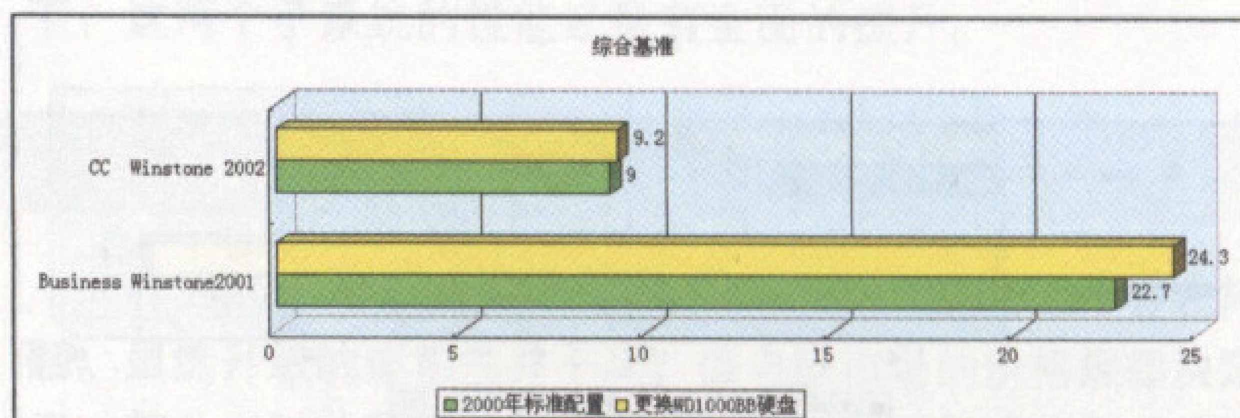


由于本身已经拥有128MB内存，受到内存管理机制较落后的Windows 98 SE系统限制，增加内存后测试成绩的提升更加微弱，有些项目得分甚至有一些下降（比如磁盘）。看来内存容量在196MB时，便差不多达到Windows 98 SE的内存管理极限了，再升级内存已没有多大意义，除非同时升级操作系统。

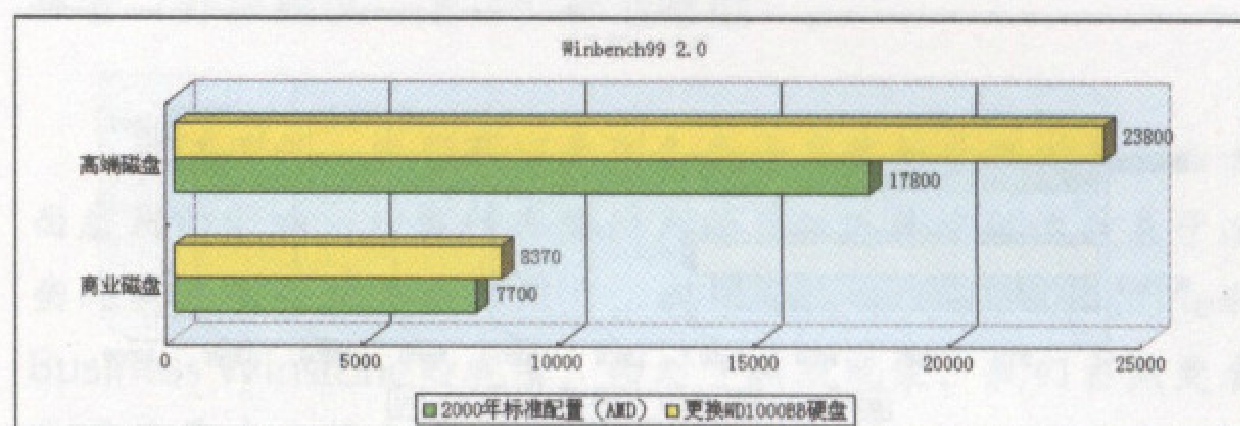


（3）升级硬盘为7200r/m大容量硬盘

a.基准测试CC Winstone 2002、Business Winstone 2001

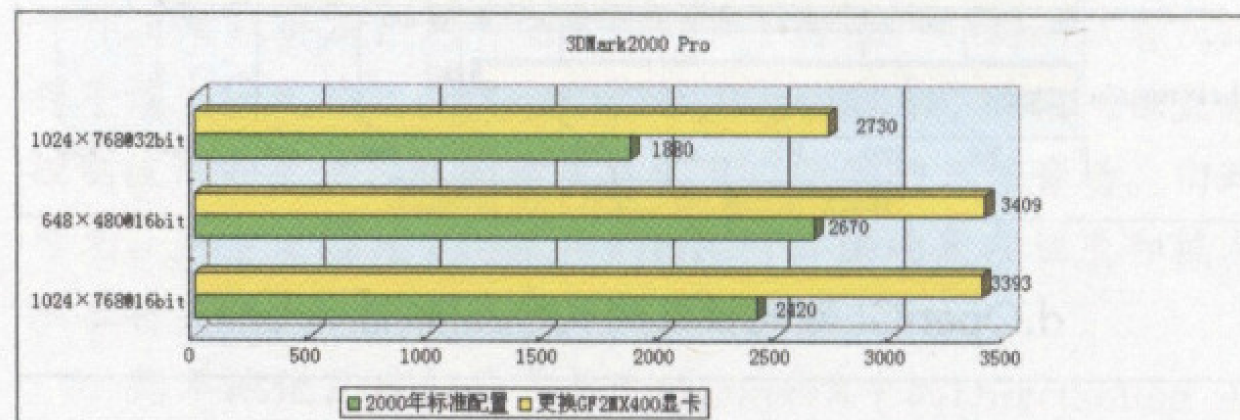


b.硬盘性能测试WinBench 99 2.0

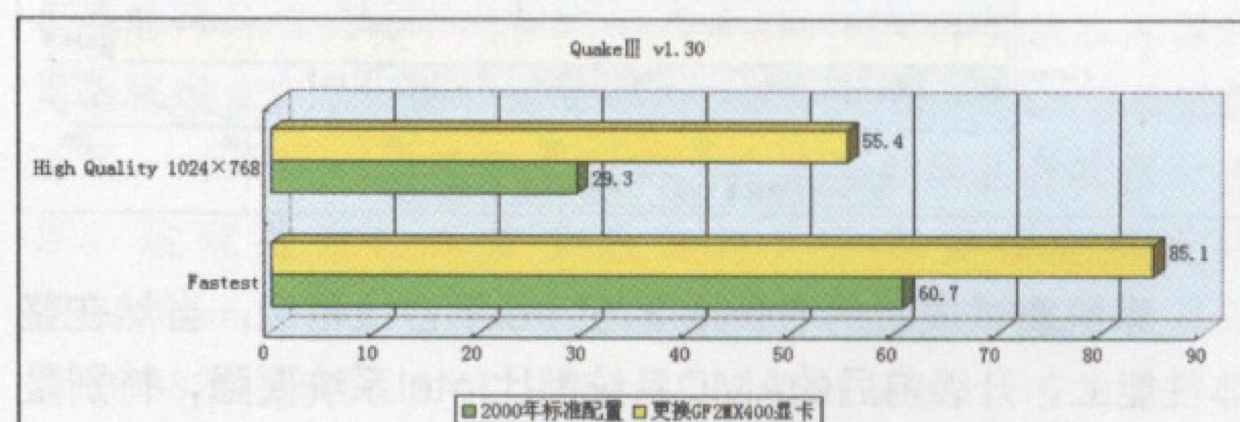


（4）升级显卡为GeForce2 MX400

a.Direct 3D性能测试3DMark 2000 Pro



b.OpenGL游戏性能测试Quake Ⅲ Arena



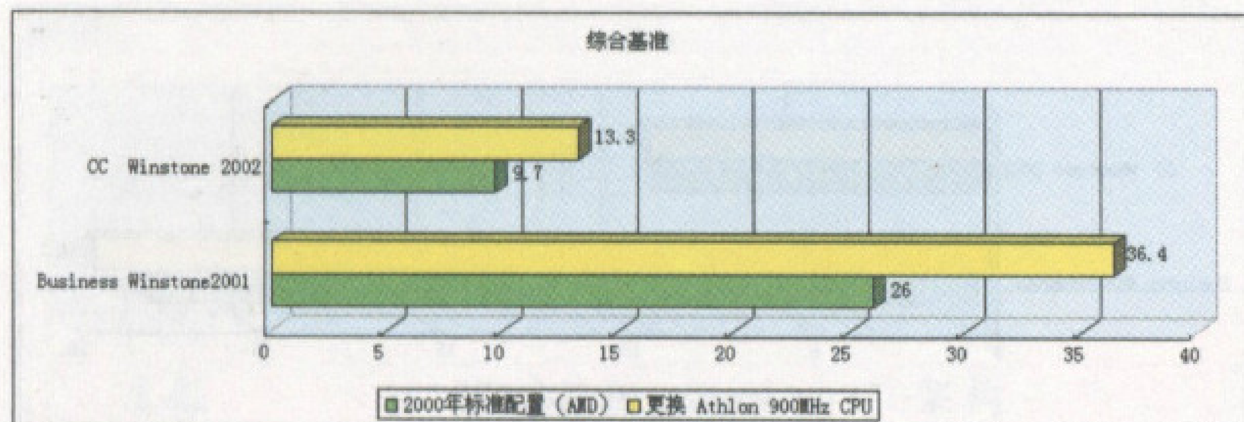
由于2000年标准配置系统性能较高，因此各项测试成绩都较1999年系统要高得多。特别是WinBench 99 2.0的磁盘测试中，2000年Intel平台标准配置未升级前的得分就已接近1999年系统升级后的成绩。

2.2 2000年AMD平台主流配置

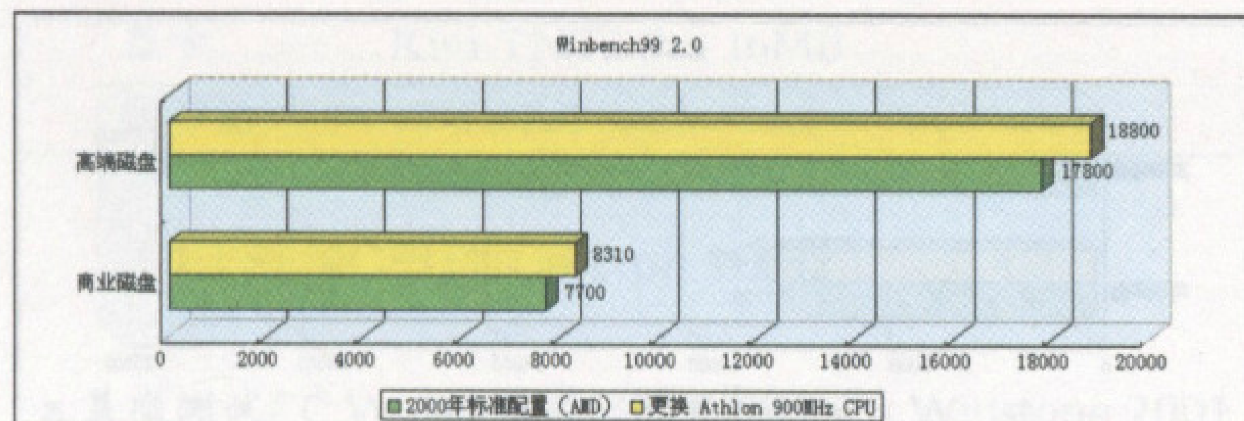
CPU：AMD Duron 600MHz
主板：KT133（A）芯片组，Socket A架构（比如微星K7T Pro、升技KT7）
其他配置基本上和同年的Intel平台一致。

（1）升级CPU为Athlon 900MHz

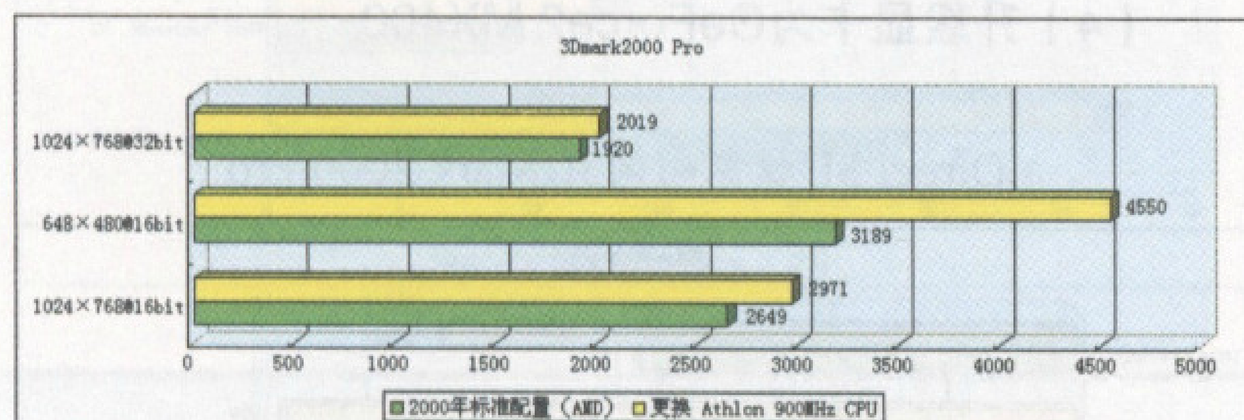
a.基准测试CC Winstone 2002、Business Winstone 2001



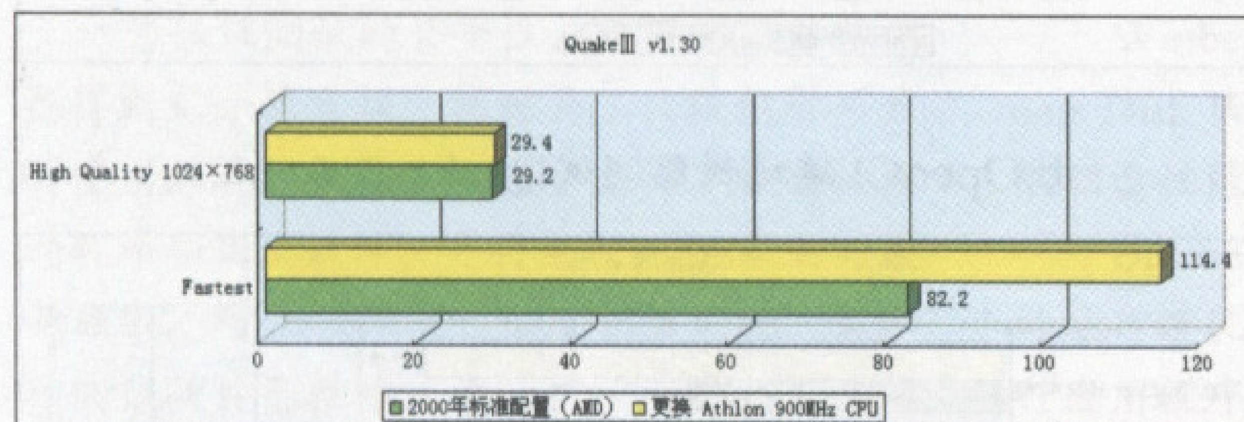
b.硬盘性能测试WinBench 99 2.0



c.Direct 3D性能测试3DMark 2000 Pro



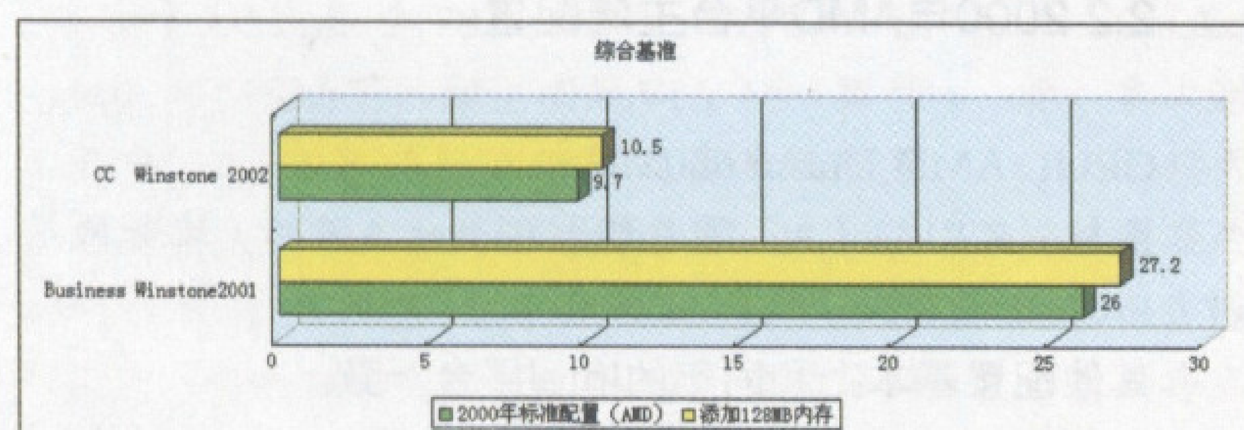
d.OpenGL游戏性能测试Quake Ⅲ Arena



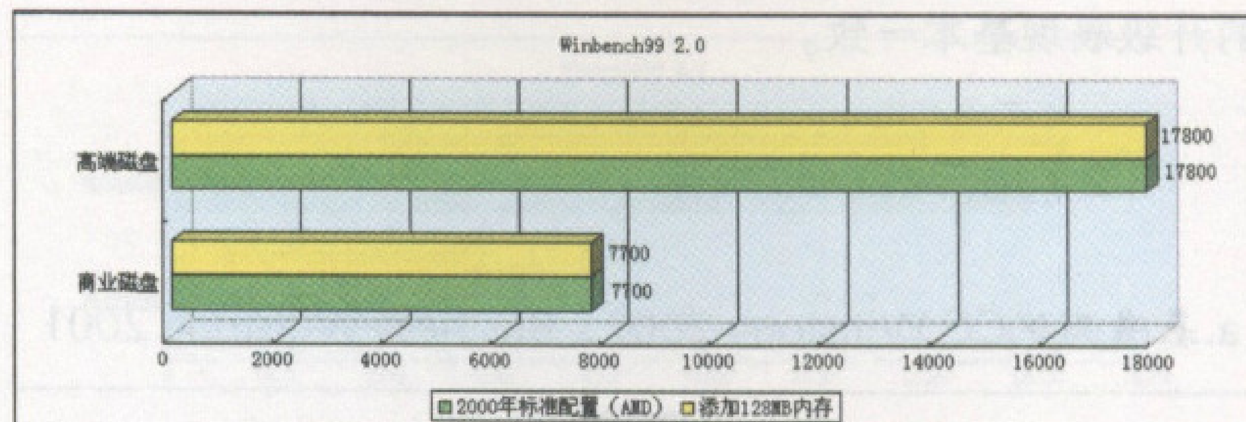
系统测试成绩的增长幅度与Intel平台很相似，当然在整体性能上，升级前后的AMD系统都比Intel系统要强，特别是反映CPU性能的3D测试，低分辨率下AMD平台的成绩更是大幅领先于Intel平台。

（2）增加128MB内存

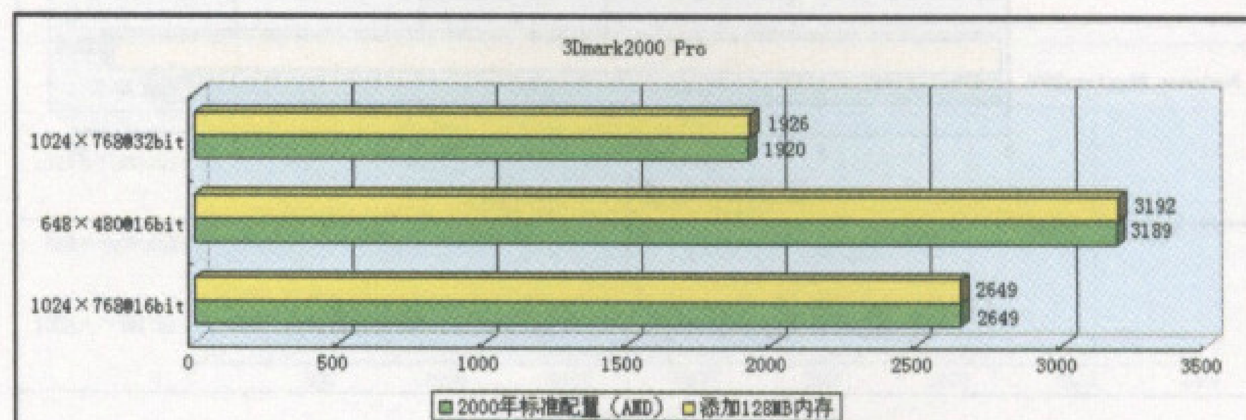
a.基准测试CC Winstone 2002、Business Winstone 2001



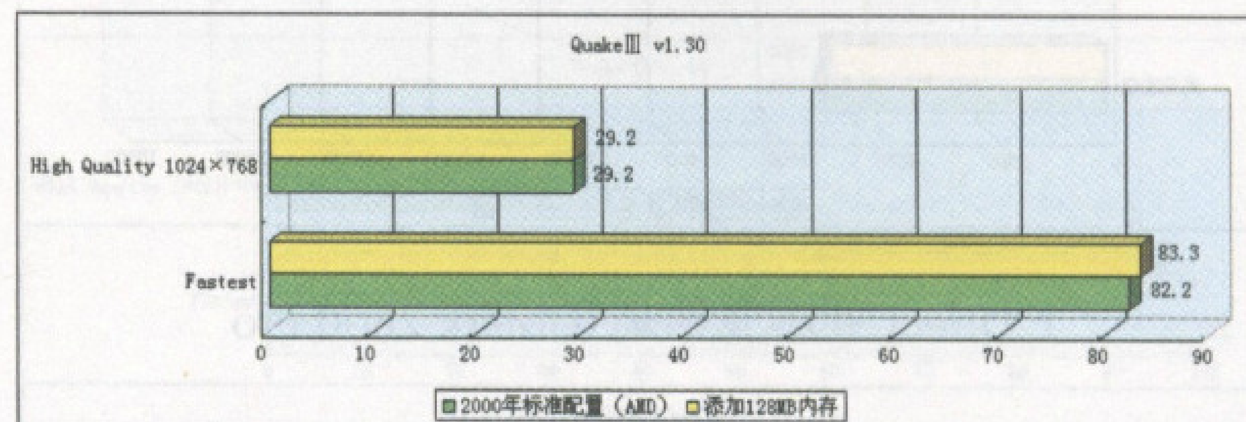
b.硬盘性能测试WinBench 99 2.0



c.Direct 3D性能测试3DMark 2000 Pro



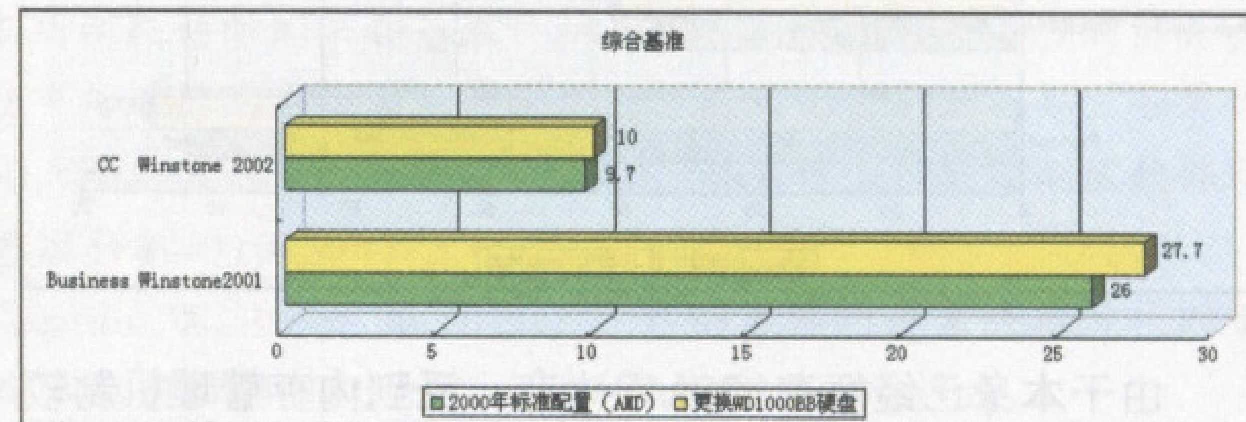
d.OpenGL游戏性能测试Quake Ⅲ Arena



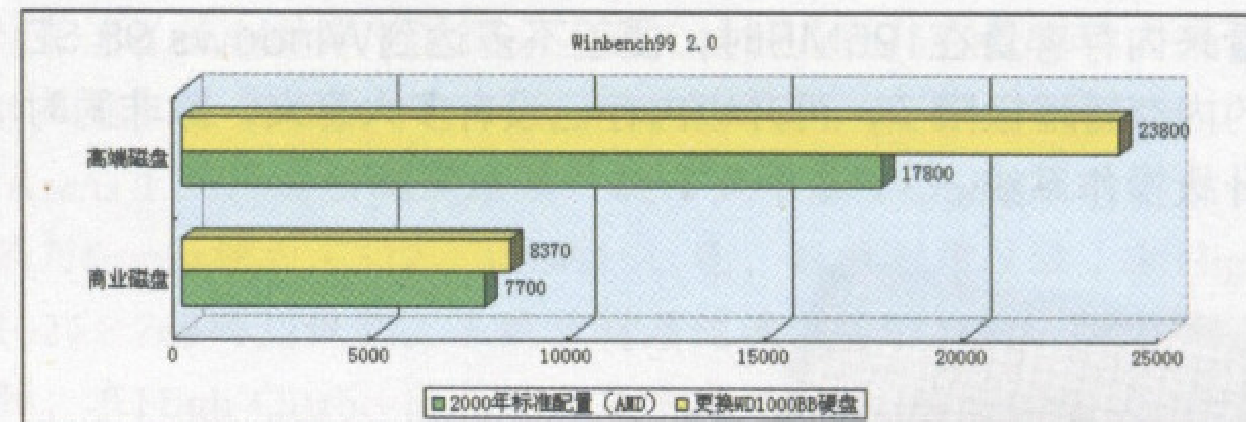
同样受到内存管理机制较落后的Windows 98 SE系统限制，升级内存后几乎在所有项目中都没有出现较明显的成绩提升。当然我们不能就此否定扩充内存对于系统升级的重要性。

（3）升级硬盘为7200r/m大容量硬盘

a.基准测试CC Winstone 2002、Business Winstone 2001



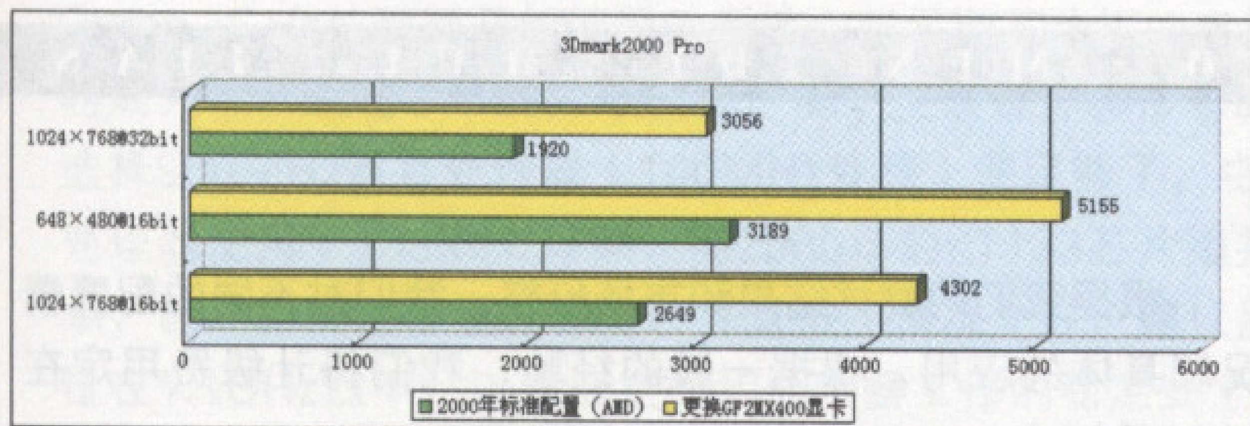
b.硬盘性能测试WinBench 99 2.0



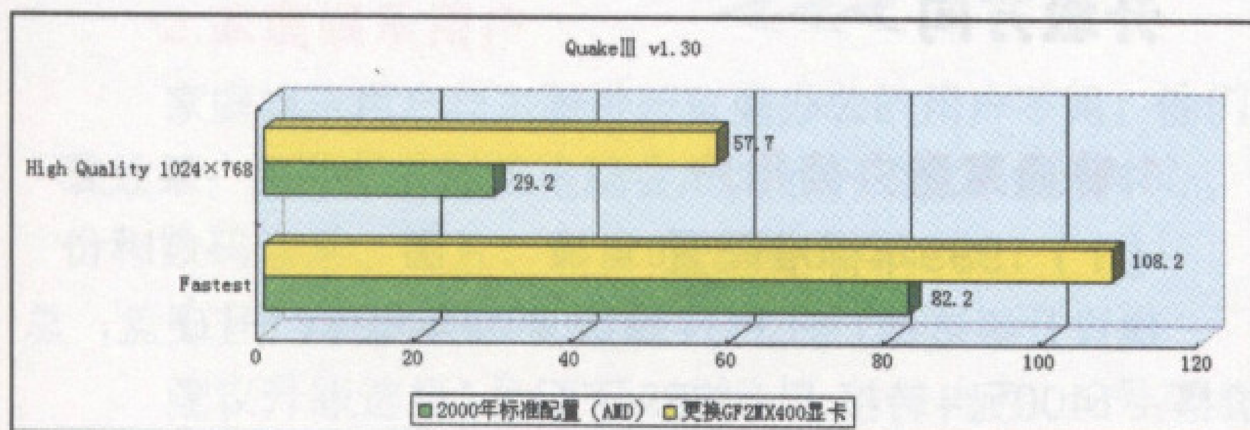


（4）升级显卡为GeForce2 MX400

a.Direct 3D性能测试3DMark 2000 Pro



b.OpenGL游戏性能测试Quake Ⅲ Arena



升级硬盘和显卡，对于磁盘子系统和显示子系统来说，都分别是最好升级方式，即使在受到CPU性能的制约的情况下，这两个子系统的性能还是有全面的提升。

2001年型

作为2001年新购买的电脑，在应用方面基本上不存在问题。虽然升级的迫切性并不高，但电脑市场的价格规律决定了一部分当时处于高端的“欣赏品”现在正好成为物美价廉的“消费品”，我们为这些用户准备了专门的升级建议，请参看“升级建议”之“弥补遗憾型”。

通过测试，我们可以看到各个子系统的升级对电脑各方面应用的影响，对各种典型用户的升级选择建议便是基于这些测试。例如对于办公用户，我们会更看重CC Winstone和Business Winstone的成绩，而对于游戏玩家，我们当然更看重显示子系统的表现。

音频子系统的升级

电脑音频子系统的表现涉及到声卡回放音质、MIDI合成、录音功能、音效定位、音箱设计乃至电源质量、电磁干扰等多方面问题，如果一一论及就恐怕不是我们这篇升级指南所能容纳的了。限于篇幅，这里我们只谈谈一个升级过程中容易被大家忽视的问题——音频芯片的“性能”。闲话少说，还是先来看看测试结果吧：

不同声卡在游戏中的性能表现（Duron 750MHz+SiS735主板+128MB DDR+TNT2 Ultra 32MB）：

Quake Ⅲ 1.17	Normal模式，Demo1	
声卡	Low Sound Quality	High Sound Quality
SBAudigy	86.8	81.4
SBLive!	85.3	79.5
Aureal 8830	83.4	77.4
ESS Canyon3D	83.4	79.3
CMI 8738	72	69.4
MDK Ⅱ	640X480的16位色	
声卡	关闭3D Sound	开启3D Sound
SBAudigy	84.6	83.6
SBLive!	83.2	81.06
Aureal 8830	82.33	80.36
ESS Canyon3D	82.27	76.51
CMI 8738	63.1	60.03

从测试结果我们可以发现，由于音频芯片的处理能力不同，各种声卡在游戏中的性能表现还是有明显差异的。

另外，许多廉价声卡乃至软声卡都宣称能够支持DirectSound 3D、A3D或EAX，它们的效果能否达到应有的水准呢？这里有必要先介绍“HRTF”这个概念。“HRTF”是“头部相关转换函数”的缩写，是一种3D音效算法，只有通过它，声卡才能根据游戏或者应用程序预先设定的三维指令，依照声音达到耳朵的不同位置来控制波形的变化，从而产生我们可以听到的三维音场。由此可见，声卡（芯片）所采用的HRTF算法的复杂程度和技术水准将直接影响到最终的3D定位效果。

简单地说，我们平常熟悉的DirectX中的DirectSound 3D是一种基于软件层面的API（应用程序接口），而HRTF则是基于硬件的转换处理，它是三维音效技术的关键。不同的音效芯片处理能力不同，它们所采用的HRTF算法在原理和复杂程度上有很大差异，有的声卡甚至基本是靠CPU来完成运算，对系统的依赖程度和实现的效果当然也会有很大差异。这就是为什么许多廉价的声卡都宣称能够支持DirectSound 3D、A3D或者EAX等API，但实际效果却是与采用AU8820/8830、EMU10Kx、ESS Canyon3D等芯片的声卡相差甚远的原因。

虽然现在板载的AC'97声卡有了SoundMax 3.0等增加功能和提升性能的驱动工具，但它说白了仍是依靠CPU的运算来实现各种效果的，而且获得的效果与上面提到的一些中高档硬声卡还是有很大差距。如果你的配置不是很高，或者不想让你的CPU在游戏中负荷过重，影响帧数，还是考虑一些处理能力较为强大的硬声卡吧。

和3D显卡的成长相似，随着游戏音效的不断改进，声卡在游戏中的作用也必将越来越明显。对于游戏玩家和多媒体用户来说，如果想要获得较好的娱乐体验，在升级电脑时请不要忘了声卡这个“不起眼”的角色。一些过去价格高高在上的高档声卡现在已经卖到200～400元了，市场上甚至还出现了低于100元的采用Canyon3D芯片的产品，你还等什么呢？

我们的推荐

WO MEN DE TUI JIAN

建议升级的CPU类型

序号	1	2	3	4	5
处理器	赛扬 1GHz	Tulatin 赛扬1GHz	Athlon 900MHz	Athlon XP 1500+	P4核心赛扬1.7GHz
参考价格	580	500	450	620	700

建议升级的主板类型

序号	1	2	3	4	5
主板	i815EP-B	i845D	i845G	KT266A	KT333
参考价格	700	900	1050	800	800

建议升级的内存类型

序号	1	2	3	4
内存类型	128MB PC133 SDRAM	256MB PC133 SDRAM	128MB PC 2100 DDR	256MB PC 2100 DDR
参考价格	170	320	150	310

建议升级的显卡类型

序号	1	2	3
显卡类型	GeForce2 MX400	GeForce3 Ti200	RADEON 7500(LE)
参考价格	460	900	699

市场常见的硬盘类型

序号	1	2	3
硬盘类型(7200r/m)	40GB	60GB	80GB
参考价格	650	750	900

根据我们的测试结果和市场价格，我们对不同的配置情况和具体的应用，根据一般的经验，我们将升级费用定在3000元以内。

升级方向

1.普通家庭办公用户

(1)1999年标准配置

建议升级选择1号CPU+转接卡+1号内存+1号硬盘，总价格：1400元+转接卡(约35元)。

这样的配置在办公软件的应用中有很大的速度提升。在硬盘加大后可容纳更多的软件和文档，同时硬盘速度也有显著提高，对于频繁进行数据存取的办公类软件有很大帮助。可选配件：2号内存+2号硬盘，升级花费分别增加150、100元。

由于用户主要进行2D作业，因此并不建议升级显卡，因为1999年使用TNT芯片及其同级产品的显卡2D性能已相当不错。这些显卡一般都拥有250MHz左右的数/模转化模块，只要显示器支持，在高分辨率下保持85Hz甚至100Hz以上的刷新率毫无问题。

(2)2000年标准配置(Intel)

很遗憾，我们的推荐配置和上面一样，只是可以少购买一个转接卡，性价比更高的图拉丁赛扬一般无法在2000年出品的i815E芯片组主板上正常运行。升级价格：1400元。

旧配件的处理

升级后用上了面貌一新的“爱机”，一定很高兴吧。可回头看看淘汰下来的一堆零件，是不是有“食之无味，弃之可惜”的感觉？

如果你做了一次全面升级，换下了全套CPU+主板+显卡+硬盘+内存，那么不妨再花上千元左右添置一台15″显示器和鼠标键盘、机箱电源(也许这个也可以是淘汰下来的)等，这样就又凑成了一台基本可用的电脑，配置老了点，可运行一般办公和教育软件一般还是不成问题的，可以当作一台学习用机给家里的孩子使用。或再花上几十大洋卖两块网卡，组成一个小小的家庭“网络”，家庭成员可在各自的电脑上共用一台Modem上网，慢是慢点(如果家里联入了宽带就不成问题了)，可基本解决了一家人“抢”机器用的烦恼。

如果你只是做了一次局部升级，换下了CPU、主板、显卡、硬盘甚至显示器，可以考虑把它们拿到二手市场卖掉，这样还能挣回一小部分升级费用。像硬盘这类相对容易损坏的配件，不大好出手，还是留给自己做备份盘吧，其他像CPU、主板、显卡、显示器(前提是没有明显老化)等配件寿命较长，特别是像CPU、主板和显卡，理论上新旧程度对于性能来说并无任何影响，如果价钱合适还是不乏买主的。这里给大家介绍一个小秘诀：一般这些东西拿到二手电脑商那里相对容易出手一些，但价格也会非常非常低(做二手生意风险比较大，人家可是要赚钱的)；如果你不嫌麻烦，可以去网上的一些跳蚤市场、WEB论坛或Telnet BBS的二手版，那儿有许多喜欢“淘”电脑配件的爱好者，假如你的东西货色不错(名牌、经典产品等)，和他们交易一般能卖个较合理的价格，但最好是同城当面交易，这样风险要低得多，说不定还能交上几个爱好电脑的朋友:)。

（3）2000年标准配置（AMD）

建议升级选择：3号处理器，1号内存，1号硬盘。总价格：1270元。

早期Socket A主板的用户最好的升级选择无疑是高频的雷鸟处理器，由于Duron 1GHz处理器开始使用的新核心对早期芯片组的支持不好，因此雷鸟处理器成为唯一超越GHz的升级选择。基于主板设计和市场的情况，我们建议用户选择900MHz雷鸟处理器（100MHz外频）便足够了，由于1.1GHz以上的雷鸟处理器使用了133MHz外频，而2000年的KT133芯片组并不能稳定支持这一频率，因此即使主板设计良好、并且散热情况允许，建议用户也将最终的选择定位在1.1GHz以下，以保证主板和处理器工作的稳定安全。

可选配件2号内存+2号或3号硬盘，升级花费分别增加150、100或250元。

2.家庭娱乐用户

家庭娱乐用户与主要进行家庭办公的用户不同，他们更着重于电脑的影音表现效果；另外某些时候电脑会成为他们的数码娱乐中心，进行手持设备的数据备份和数码音乐、图片、影像的交换/处理。

（1）1999年标准配置

建议升级选择1号CPU+转接卡、1号内存、2号硬盘和3号显卡。总价格：2200元+转接卡（约35元）。

作为对视频质量更敏感的用户，使用ATI显示芯片的显卡无疑是更具有吸引力的选择。同样为能够容纳更多的数码音乐和数码影像，我们将硬盘升级的标准提升了一级。对于尚未配置DVD的电脑用户，升级系统后完全可以考虑购置DVD光驱，完善你的娱乐平台。

相信许多将电脑作为家庭娱乐平台的用户已在第一时间购置了高质量的创新SB Live!系列声卡，音频系统的升级请参考“音频子系统升级”部分。

（2）2000年标准配置（Intel）

与1999年标准系统的升级相似，当然，同样也可以省去购买转接卡的资金，对于ATI Rage 128等具有优秀视频性能的显卡来说，在不或极少进行3D应用的情况下可考虑保留。128MB的内存基本可满足应用需要，不需另行添置。

建议升级选择1号CPU+2号硬盘。总价格：1330元。

（3）2000年标准配置（AMD）

建议升级选择：3号处理器+2号硬盘。总价格：1200元。

如果希望使用Windows XP系统，基于Intel和AMD的2000年标准配置系统都应该添加128MB的内存，升级费用相应提升170元。

3.游戏玩家

作为游戏玩家，在“无游戏不3D”的今天肯定会将升级的目光更多的放在显示系统上。

（1）1999年标准配置

建议升级选择1号CPU+转接卡、1号内存、2号硬盘和2号显卡。总价格：2400元+转接卡（约35元）。

虽然这套系统中GeForce3 Ti200显卡将处于“吃不饱”的状态，但由于其较高的性价比和非常全面的3D特效支持，我们最终还是选择了这款显卡。对于原有的10GB左右硬盘来说，现在安装动辄需要GB级空间的游戏可有点难以应付，由于用户的光驱大多也有些过时，因此我们购置较大的硬盘以便将游戏光盘以镜像文件形式保存在硬盘中。

（2）2000年标准配置（Intel）

建议升级选择1号CPU、1号内存和2号显卡。总价格。1070元。

在大多数游戏中，硬盘对游戏品质的影响并不大，而且20GB硬盘已可以应付游戏应用，因此我们并没有选择升级硬盘。

升级十诫

●我们用来升级的电脑配件，特别是CPU，并非是能正常开机就可正常使用。根据我们的经验，主板不能正确识别的配件在使用中会出现各种很难预料的情况，建议大家刷新主板BIOS后再进行尝试。

●与主板的处理器接口相同的CPU，并不一定可以在这款主板上正常使用。虽然多数情况下通过更新主板的BIOS可实现对新型CPU的支持，但在频繁更新的处理器核心面前，即使是那些所谓设计“超前”的芯片组也不能完全保证用户的升级空间。

●在制造工艺不断提高的情况下，很多电脑配件如CPU、内存、显卡的标准供电电压不断下降，当我们将一些供电要求并不匹配的电脑配件插上主板时，有时是可以正常运行的，但元件烧毁的隐患这时就悄悄地埋下了，而更常见的情况便是开机直接烧毁硬件。在采购升级配件时一定要注意这一点。

●升级时应该根据自己的需要选择所需升级的组件。例如对于家庭办公用户，与其分别升级显卡和主板，还不如购买更廉价且相对便于使用的整合主板。而对游戏玩家来说，整合主板则因为缺乏升级能力和性能相对较低而完全是“鸡肋”。

●对于全面升级的用户，特别是升级至P4系统的用户，仅购置新的主板、内存和处理器等是不够的。P4处理器功耗惊人，必须使用供电功率充足的优质电源才能保证稳定工作。当然不使用P4专用电源不一定会影响日常使用，但在进行高强度运算时很可能会发生不稳定的现象，因此我们建议用户在升级时更换电源。对于AMD系统而言，虽然它对电源的供电能力需求并不下于P4系统，但由于不需要电源支持新的

接口，我们仍可以使用旧式电源，前提是你的老电源有足够的供电能力。

●供电问题不仅出现在更换大功率处理器的情况中，在更换高转速硬盘、加大内存、升级显卡后，电脑真正的心脏——电源就可能就已经不堪重负了，这时我们就必须去更新电源。购买电源时一定要注意电源上标注的认证标志，其中的“长城电工认证”是起码的要求，如果标注了FCC、EC等认证标志则更好。

●注意不同核心的赛扬所用的转接卡并不相同（一般新款的转接卡可以通过跳线向前兼容，反之则不可以）。虽然某些转接卡不仅提供额外的电压、倍频调节，甚至可通过它来支持某些新核心处理器，但基于系统稳定性、平衡性和经济性的考虑，我们并不特别推荐使用转接卡来进行新核心处理器的升级（特别是图拉丁核心）。

●支持ATA/133标准的硬盘不一定比ATA/100标准的硬盘快，由于受内部传输率的制约，ATA/66接口都足以满足现在市面上大部分硬盘的数据传输需求。

●在选择升级处理器时，应考虑到高频CPU的散热问题，最好能购置新的CPU风扇。一些早期的主板虽可支持高频处理器，但在处理器插座附近并未留下足够的空间来容纳大型的散热器，这在早期的Socket A主板上较为常见。本来就以高发热量闻名的雷鸟处理器，在跨越了GHz大关后发热量更是大得惊人，如果不能为它配置足够水准的散热器，它常常会在开机瞬间便不幸“自焚”了。

●不要盲目追求高端的硬件。电脑中的任何部件都需要与整体相配合才能发挥最大性能，因此配置的平衡性也是我们追求的目标之一。例如在实际应用中，同样资金换来的的高频CPU系统，其整体性能会往往逊于一套同价位的性能平衡的系统，这就是电脑配置中的“木桶效应”。

（3）2000年标准配置（AMD）

建议升级选择：3号CPU、1号内存和2号显卡。总价格：1320元。

加内存、升级处理器、升级显卡，标准的升级过程，呵呵。

4.全面升级

（1）Intel中低端型。

建议升级选择：2号CPU+1号主板+1号内存+1号显卡+1号硬盘，总价格：500+700+170+460+650＝2480元。

所有配件性能都属于中等，没什么强项，也没有明显弱项，只是内存偏小，如果用户手头并没有旧的PC133内存或内存不足128MB，那么可考虑购买2号内存。

（2）Intel中高端型-1：5号CPU+2号主板+4号内存+1号显卡+1号硬盘，总价格：700+900+300+460+650＝3010元。

总价格超出了预算10元，但从平衡性和应用效果上已是相当不错的配置，对于某些追求经济型的用户和对显卡要求相对较低的用户，我们推荐另一款Intel平台

Intel中高端型-2：5号CPU+3号主板+4号内存+1号硬盘，总价格：700+1080+300+650＝2730元。

这套系统控制住了价格，i845G主板板载的显示芯片性能与MX200相近，基本可满足用户需要，但由于共享系统内存，或多或少会将系统拖慢，对此不满的用户如果有TNT2 Pro以上的显卡当然也可使用外接显卡，比较重要的是i845G支持533MHz外频Pentium 4，可提供较大的升级空间。

（3）AMD全能型。

4号CPU+4号或5号主板+4号内存+1号显卡+1号硬盘，总价格：620+800+300+460+650＝2830元。

性能全面绝对不逊于Intel高端型系统，价格则相对低一些，由于Duron的发展计划已经被AMD放弃，Athlon XP将代替Duron全面接管低端市场，因此我们并没有选择新Duron，而是直接使用了最低端的Athlon XP处理器。

（4）弥补遗憾型

2002年各种电脑外设和数码产品纷纷降价，很多原先“贵族产品”的价格终于进入了消费者的承受范围。我们选择了其中的代表产品，主要提供给那些已经拥有较高配置的用户参考。

1.光盘刻录机：价格急降，竞争激烈，品质不断提高。中档型（24速刻录）刻录机的价格约为600元左右。

2.DVD光驱：由于技术门槛相对降低，大量厂商拥入市场，造成产品价格大幅降低，但质量也相对不稳定，请大家小心挑选，并且最好选择品质较有保障的品牌。价格一般在400～500元。

3.数码相机：200万像素级的数码相机价格已突破了3000元大关，喜欢数码产品的用户又多了一个物美价廉的选择。

4.扫描仪/打印机：没什么好说的，600×1200dpi的扫描仪价格已经在400～500元，720×360dpi的喷墨打印机也在600元以下了。这类产品无论技术水准还是价位均已非常稳定，近期不会有太大变动，如果你需要它们，就不要犹豫了。

大家看到以上的升级建议后，大概会对其中的价格感到疑惑，因为我们采集的是5月底的市场价格。在多变的电脑市场中，各种配件的价格在不断波动，但据我们的观察，近期内除内存外，所有配件的价格都将稳步下降；对CPU等产品来说，价格下降幅度可能还相当大，因此我们提供的价格仅仅是一种参考，相信大家读到本文时，已经可以在市场中买到更便宜更实惠的电脑配件了。

我们的升级指南并非仅仅为用户提供升级建议和升级方法，希望大家能从中得到启发，贯彻DIYer的精神，更加合理地购置、使用和升级自己的电脑。

强力支援

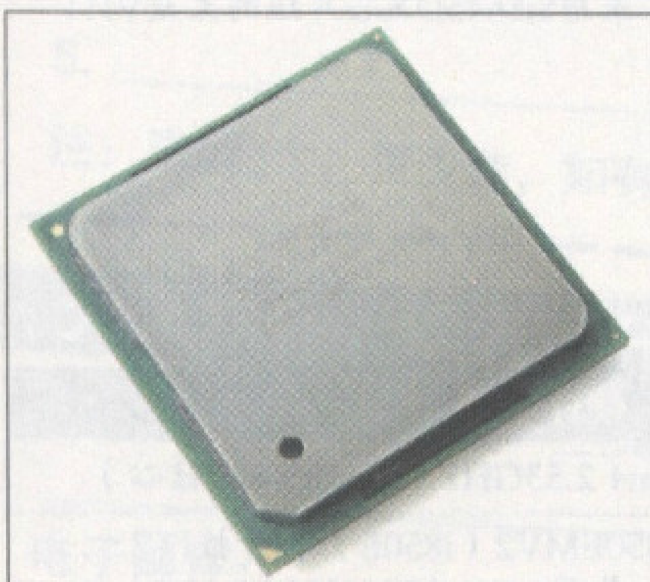
——533 MHz前端总线P4芯片组浅析

晶合实验室 别理我

一、前言

在Intel与AMD的世纪大战中，Intel虽一直占有全局的微弱优势，然而在局部战役中却时常失利，造成僵持不下的局面。AMD方面，Palomino核心Athlon XP处理器逐渐接近其极限频率，后续产品又未能及时推出，疲软之势初显端倪。尽管P4在单时钟周期的运算能力明显落后于Athlon XP，但更高的工作频率能弥补这一缺陷；同时Intel还保留着一张王牌，等待合适的机会打出来。当AMD显露出疲态时，这张王牌终于祭出——533MHz前端总线的Pentium 4处理器。

前端总线频率的提升对性能的影响是巨大的，特别是同步提升内存频率以后，带宽的释放使得P4处理器的性能得到淋漓尽致的发挥。533 MHz前端总线的P4采用“北木头（Northwood）”核心，生产工艺提升至0.13微米，成本和发热量较原来的Willamette核心P4降低不少。我们这次测试的主角之一——P4 2.53GHz处理器是目前Intel发布的频率最高的台式机处理器。2.53GHz的频率足够体现出533MHz与400MHz前端总线的差异，也尽量避免处理器方面在测试中出现瓶颈。


P4 2.53GHz处理器

好马配好鞍，各芯片组厂商纷纷推出支持533MHz前端总线P4处理器的芯片组。今年3月的CeBit大会上，VIA正式发布了P4X333芯片组，与P4X266A相比可谓脱胎换骨，除支持533MHz前端总线的P4处理器外，我们在P4X333芯片组身上看到了众多新技术规范，其北桥芯片VIA VT8754支持AGP 8×、DDR333；AGP 8×的理论传输速率比AGP4×快了一倍，基本满足目前3D显示技术倡导的高带宽标准。AGP 8×电压非常低，仅0.8V，插槽外观上和AGP4×完全一样，仅少数针脚定义不同，同时它也兼容AGP 4×规范显卡。但早期的AGP2×显卡与AGP 8×插槽不兼容，如果强行使用极有可能烧坏显卡甚至主板。P4X333芯片组支持DDR333，和仅提供DDR266支持的i845E形成鲜明对比，未来还有可能出现诸如P4X400之类支持DDR400的芯片组。其南桥芯片采用VIA VT8235，支持ATA/133、USB 2.0等新规范。由于和P4X266A芯片组引脚兼容，厂商可平滑地从P4X266A过渡到P4X333，这无疑降低了生产成本。

VIA与Intel关于P4芯片组授权问题依然是一个焦点，虽然VIA通过收购S3间接取得了P4芯片组NetBurst体系的授权，但似乎Intel并不认同。慑于“老大”的这一态度，许多主板厂商都没敢生产基于P4X266/266A系列的主板，VIA不得已推出自有品牌的主板抢占市场。最近有消息说Intel有可能向VIA下放P4授权书，让VIA生产P4芯片组以扩大P4销售，消息是否属实还有待考证。

AGP规格表

规格	AGP 1.0	AGP 2.0	AGP 3.0
名称	AGP 2X	AGP 4X	AGP 8X
电压	3.3V	1.5V	0.8V
频率	66MHz	133MHz	266MHz
总线位数	32Bits	32Bits	32 Bits
总线带宽	533MB/s	1066MB/s	2133MB/s

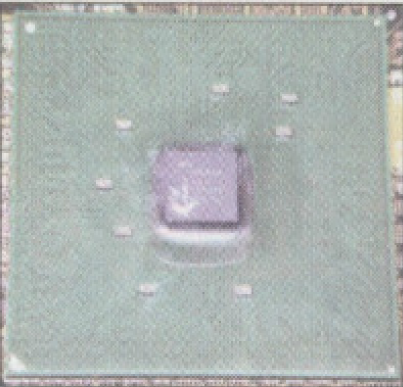
与VIA不同，另一家芯片组大厂SiS（矽统）在P4芯片组问题上取得了Intel NetBurst体系授权，可放心大胆地生产发售，目前像华硕这样的大厂也加入SiS阵营——另一个VIA正在崛起，不知道这是不是Intel愿意看到的。和VIA带有不少创新技术的P4X333芯片组不同，SiS645DX显得相对较保守。同为北桥芯片的SiS645DX和SiS645差别并不很大，唯一不同的是SiS645DX能支持533MHz前端总线。SiS645DX对DDR400内存的支持态度较暧昧，矽统官方矢口否认，而在主板BIOS中又可看到相应的设置，我们姑且把它称为“超频模式”，由于没有可用的DDR400内存，无法验证DDR400所带来的性能提升。南桥的SiS691B芯片提供了ATA/133的支持，可惜没有看到USB 2.0的身影。与SiS645一样，它依然采用

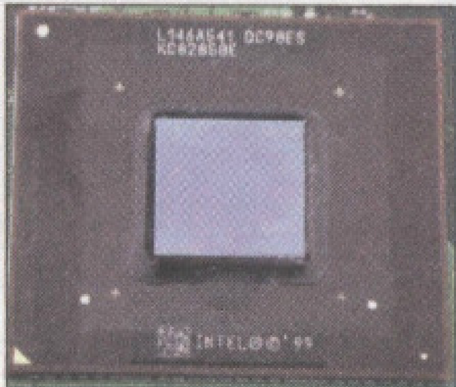


SiS 645DX北桥　　SiS 961南桥

MuTIOL Media I/O南北桥互连技术，南北桥间的带宽是533MB/s，VIA P4X333芯片组的V-Link带宽也是533MB/s，测试将告诉我们两者的真实水平。

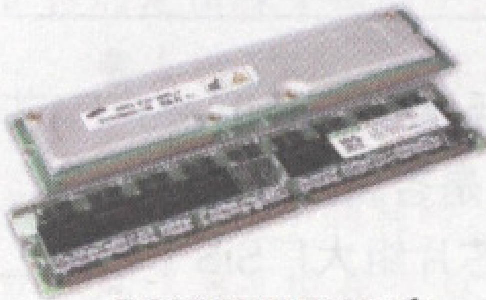
Intel芯片组一直给人以成熟、稳定的印象，新产品的推出也慢人一拍，与533MHz外频新P4同步发布的芯片组仅i850E一款，随后才发布i845E（还有其它整合芯片组），高低分明、主次有序的商业策略斐然。i850E给人老气横秋的感觉，除支持533MHz前端总线外无任何改进，连最为流行的USB 2.0都不支持，实在看不出有何新颖之处。尽管芯片组本身支持PC 1066 RDRAM，可Intel自己的i850E主板居然没有提供这一功能。和P4X333、SiS645DX相比，i845E在内存支持上显得非常保守，DDR266内存的带宽仅有2128MB/s，极大限制了P4处理器的性能发挥，Intel的目的显然是为了不抢i850系列芯片组的“饭碗”。和Intel RG82845E北桥搭配的南桥芯片为Intel 82801DB（ICH4），支持USB 2.0规范、ATA/100。下面是几款芯片组的规格列表：


845E北桥


850E北桥


ICH2

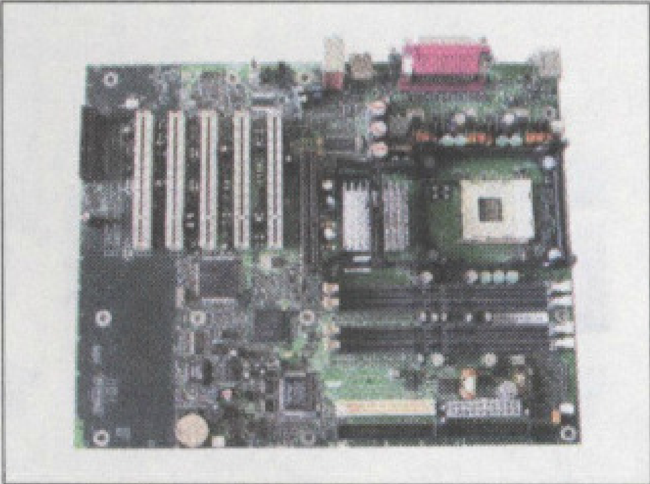

ICH4

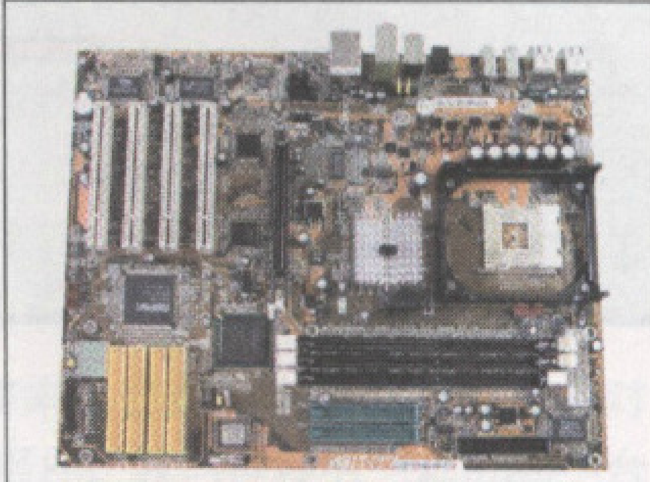

PC800 RDRAM和DDR333

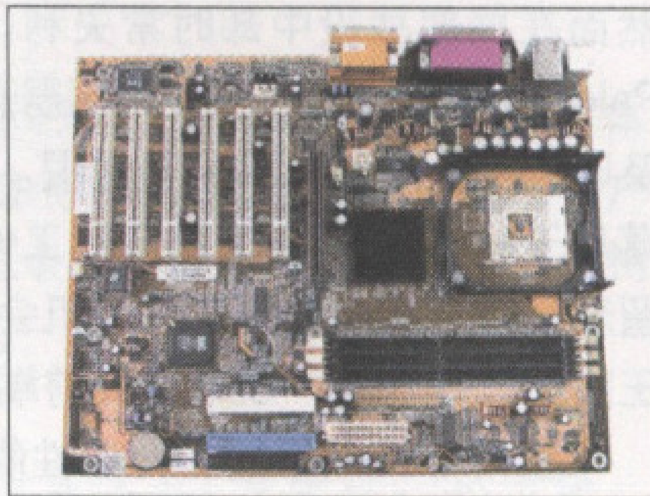
支持533外频的P4芯片组规格表

厂商/芯片组名称	i845E	i850E	VIA P4X333	SiS 645DX
发布时间	2002年5月	2002年5月	2002年3月	2002年3月
前端总线	400MHz/533MHz	400MHz/533MHz	400MHz/533MHz	400MHz/533MHz
北桥芯片	Intel RG82845EES	Intel KC82850E	VIA VT8754	SiS 645DX
南桥芯片	Intel 82801 DB（ICH4）	Intel 82801 BA（ICH2）	VIA VT8235	SiS 961B
最高内存频率	DDR266	RDRAM PC800	DDR333	DDR333
最高内存带宽	2128MB/s	3200MB/s	2664MB/s	2664MB/s
内存异步	支持	支持	支持	支持
内存类型	DDR SDRAM	RDRAM	DDR SDRAM	DDR SDRAM/SDRAM
最大内存容量	2GB	3.2GB	32GB	3GB
最大主PCI槽数量	6	6	5	6
AGP支持	AGP4X	AGP4X	AGP8X	AGP4X
ATA133	不支持	不支持	支持	支持
USB2.0	支持	不支持	支持	不支持
USB数目	6	4	6	6
AC'97	6声道	6声道	6声道	支持
10/100M网络支持	支持	支持	支持	支持

测试主板的征集工作比较顺利，每个芯片组都找到相应的代表。VIA P4X333主板为VIA自己的P4PB（详细介绍请参看本期的“新品初评”），北南桥搭配为VIA VT8754+VT8233A，支持AGP 8×、DDR333、USB 2.0、ATA/133等最新技术规范。i850E芯片组代表作是Intel原厂D850EMV2，搭配两条三星PC 800 RDRAM，i845E方面我们选择了升技IT7主板，IT7是升技巨无霸系列产品之一，功能非常丰富，支持IEEE1394、ATA/133 RAID等功能。大众主板送测了一款VI11主板，采用SiS 645DX芯片组，提供DDR333、ATA/133、6个USB接口等支持。


Intel D850EMV2主板


采用i845E芯片组的升技IT7主板


采用SiS645DX芯片组的大众VI11主板

二、测试

硬件平台	
CPU	Intel Pentium4 2.53GHz（Northwood核心）
主板	Intel原厂D850EMV2（i850E）、升技IT7（i845E）、威盛P4PB（P4X333）、大众VI11（SiS 645DX）
内存	三星 PC 800 RDRAM 128MBX2、KingMax PC 2700 DDR SDRAM 128MBX2
显卡	丽台GeForce4 Ti4600 128MB DDR
硬盘	WD 1000BB（7200r/m）
软件环境	
操作系统	英文版Windows 2000 Professional+SP2 FAT32文件系统
芯片组驱动	Intel芯片组（Intel Chipset Software Installation Utility）驱动4.00.1009版 VIA威盛4 in 1驱动4.38（2）v（a）官方正式版 SiS AGP 109f
ATA驱动	Intel Application Accelerator应用程序加速器2.2 Build 2128多语言版 SiS 1.01.07 IDE Driver
显卡驱动	nVIDIA公版驱动 雷管XP 28.32（通过微软WHQL认证） DirectX 8.1 5.01.2600.0881英文正式版

测试说明

1. 桌面分辨率：1024×768，32位色@85Hz（SPEC Viewperf采用1280×1024，32位色@85Hz）

2.BIOS中的设置：AGP模式：4×，Fastwrite：开启，AGP口径：256MB

测试项目及成绩分析

1.处理器与内存带宽

SiSoft Sandra 2002 te 1.8.59	
芯片组	ALU/FLU RAM Bandwidth
i845E	2046/2040
i850E	2796/2785
VIA P4X333	2591/2585
SiS 645DX	2475/2475

内存带宽差距显现出来了，DDR266、DDR333、PC800由低到高依次排列。理论上533 MHz前端总线P4处理器需要PC1066才能满足4264MB/s的带宽要求，即使目前最高的PC800也不能满足要求。

Super π 1.1	
芯片组	104万位运行时间（单位：秒）
i845E	78
i850E	69
VIA P4X333	70
SiS 645DX	74

Super π综合考验了处理器与内存带宽，i850E再次胜出，内存带宽依然是法宝，VIA P4X333表现也不错，令人惊讶的是SiS 645DX仅比i845E好一点点，估计和样板BIOS设置较保守有一定关系。

2.磁盘性能

ZD Winbench 99 2.0		
芯片组	Business Disk Winbench	High-End Disk Winbench
i845E	19400	35500
i850E	20000	36550
VIA P4X333	11000	36900
SiS 645DX	17500	32100

在ZD Winbench99下4款芯片组性能高低立现。虽然我们对两款Intel芯片组的胜出并没有感到意外，但VIA P4X333着实让我们大吃一惊，它的商业磁盘性能低得离谱，估计和驱动有关；SiS 645DX则表现一般。

3.综合基准测试

芯片组	Business Winstone 2001	CC Winstone 2002
i845E	73	40.8
i850E	73.2	42.5
VIA P4X333	66.4	40.2
SiS 645DX	70.3	39.3

Intel芯片组在这两个整体测试中成绩很好，不管是高端的i850E还是中低端的i845E表现都不错，VIA P4X333磁盘性能影响了整机发挥，SiS 645DX在网页制作及多媒体应用的得分排在了最后。

4.3D游戏性能

Direct3D：MadOnion 3DMark2001 Pro	
芯片组	1024X768、32位@85Hz
i845E	10851
i850E	11397
VIA P4X333	11416
SiS 645DX	10665

OpenGL：ID software Quake Ⅲ Arena 1.30h		
芯片组	Fastest	High Quality1024X768
i845E	314.6	270.1
i850E	351.6	290.7
VIA P4X333	347.5	287.1
SiS 645DX	321.9	271.6

VIA P4X333占有微弱的优势，甚至超过了搭载PC 800的i850E，SiS 645DX再次落在最后。Quake Ⅲ Arena测试对内存带宽非常敏感，i850E成绩最好，i845E由于仅支持DDR266，成绩最差。SiS 645DX显示子系统似乎有些问题，如果将内存换成DDR266相信不会好过i845E。

SPECviewperf 6.1.2（1280X1024）						
芯片组	AWadvs-04	DRV-07	DX-06	Light-04	MedMCAD-01	ProCDRS-03
i845E	103	30.44	31.86	9.885	31.66	17.89
i850E	111	37.75	35.48	12.22	36	19.59
VIA P4X333	112.1	34.68	34.94	11.73	35.18	19.43
SiS 645DX	111.6	28.08	34.87	12.22	26.93	17.88

专业OpenGL图形渲染

5.专业OpenGL图形渲染

专业OpenGL应用测试显然是i850E的天下，VIA P4X333紧追不舍。SiS 645DX起伏很大，DRV-07、MedMCAD-01两项得分低。

6.多媒体性能

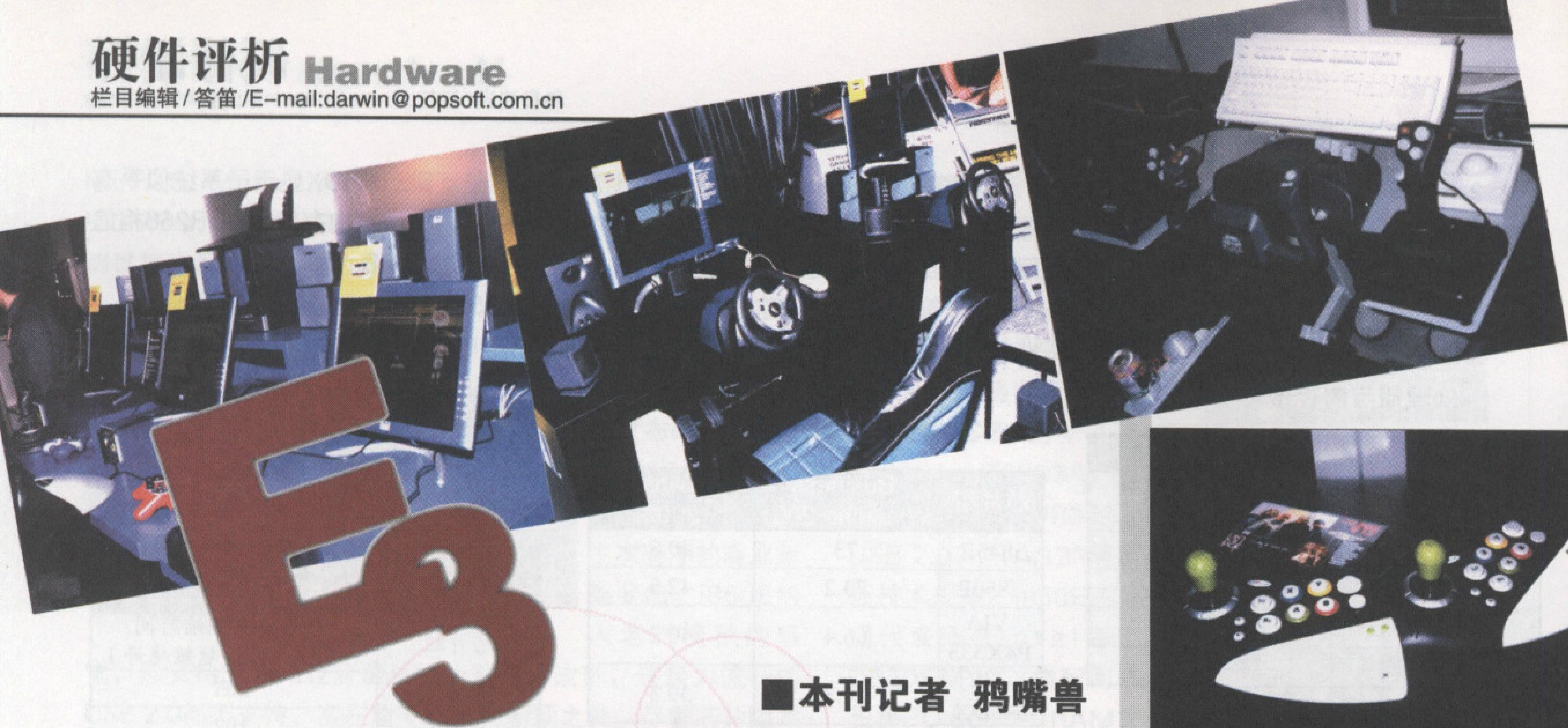
视频编码（MPEG-2→MPEG-4）：FlasKMPEG 0.6 +Divx Pro5.01 Codec	
芯片组	DVD片断压缩时间（单位：秒，越短越好）
i845E	205
i850E	192
VIA P4X333	211
SiS 645DX	204

视频编码是P4的强项，内存带宽对性能有明显的影响。VIA P4X333意外地落在最后，估计和磁盘性能较低有关，i850E依然取得第一位。

三、总结

测试成绩能说明性能上的高低，却无法解释市场的接受度。最高的性能往往出自最高的价格，i850E＋PC 800无疑依然是性能之王。VIA P4X333芯片组存在缺陷，可依然诱人，有些时候甚至比i850E芯片组更强。i845E芯片组处在一个相对尴尬的地步，性能一般，价格不低，对手不少，让我们看看Intel如何调整其市场策略。SiS（矽统）曾给我们带来不少惊喜，645DX令我们有些许失望，相同配置下性能和其它几款芯片组有一定差距，不过它是唯一一款支持DDR400（非官方）的芯片组，这肯定将成为一个卖点。

533MHz前端总线处理器的确是一块里程碑，但在PC1066 RDRAM内存规范推出以前，其象征意义大于实际意义，如果400MHz前端总线的同频P4在上述主板上使用并保持内存带宽，相信成绩不会有太大差别。当然，这并不是说支持533MHz前端总线的主板没有意义，对于超频者，那些尚未“完全利用”的400MHz前端总线P4终于有了名正言顺的“家”。让我们一起等待PC1066 RDRAM及其主板的诞生吧。







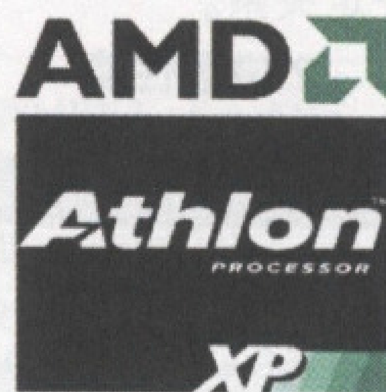
■本刊记者 鸦嘴兽

2002硬件大赏

每年一度的全球电子娱乐行业的盛会——E3 2002已于2002年5月24日在美国洛杉矶会展中心落下帷幕，据展会组织者介绍，在为期3天的展会上，共有来自世界各地的60000余人次参观者亲临现场，展会展出了超过1000种以前从未露面的游戏产品。像以往一样，在本届E3大展上除了游戏软件产品以外，众多硬件厂商们也都不甘寂寞，纷纷在展会上推出自己的游戏周边设备，各种奇思妙想让人看得眼花缭乱。《大众软件》在今年同样派出记者深入展会现场，在欣赏完上期编辑部抢在第一时间制作推出的“E3 2002全景纪实”之后，下面请跟随记者再次进入这个精彩纷呈的E3硬件世界吧。

风口浪尖上的硬件大厂

1.AMD



在本届展会上最抢眼的硬件厂商应该算是AMD，他们赞助了展会新闻中心所使用的全部PC机以及绝大部分参展游戏厂商展示用机的CPU。在展会现场随处可见绿、白、黑三色相间的AMD Athlon XP处理器标志，在恍惚间便让人忘记了究竟谁是当今个人电脑处理器的霸主。记者在出国之前便得到通知，AMD将在洛杉矶会展中心西北的一块名为Substance TV lot的地方推出自己的展示车。可当记者到了现场翻遍所有地图，均无法找到这个地方，询问展会的工作人员，他们也都表示不太清楚这个地方究竟在哪儿，甚至不知道AMD是何许人也，令记者瞠目结舌。由于时间非常紧张，记者放弃了进一步寻找AMD展位的努力，希望在明年的展会上AMD公司能够在“人机界面”上做得更为友善一些。



2.英特尔

英特尔在本届E3大展上相对AMD要低调了很多，他们只在南馆和西馆之间的Concourse Hall的150B房间拥有自己的一间展示室。记者出境前英特尔中国公司的相关人员通知说英特尔公司5月23日将在自己的展示室举办免费午餐会，有人请客记者当然不会放过，于是在23日中午欣然来到英特尔公司的展示室，却发现那里早已人满为患，根本插不进手去了。饭吃不成自然只好参观。英特尔在展会上当然是主推奔腾4处理器，他们的口号是“游戏的更多动力！”在展示室里摆放了几台设计得奇形怪状的机器，上面运行的演示游戏有《星舰指挥官》、《魔兽争霸3》、《地牢围攻》等，反正都是些极吃资源的东东。当记者

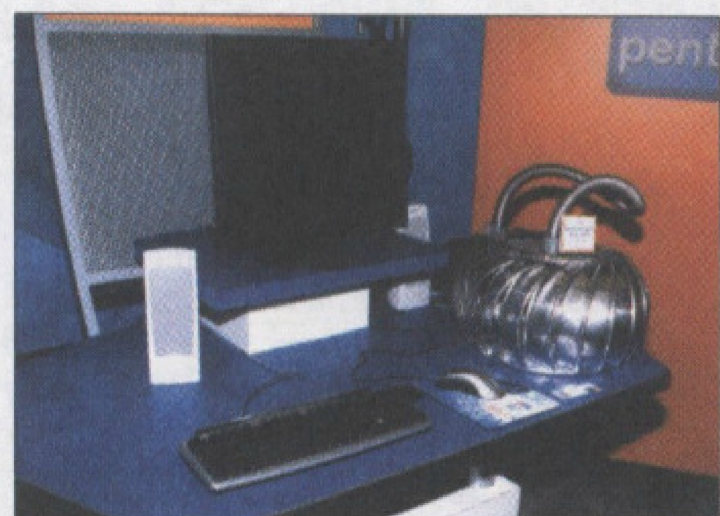
问起为什么展会上到处都是AMD的标志而看不到英特尔时，英特尔一位女负责人也用奇怪的表情看着记者："我也想知道为什么，你能告诉我么？"——典型的外交辞令。"我要是能告诉你恐怕你的美元就该让我来挣了"，记者心想。

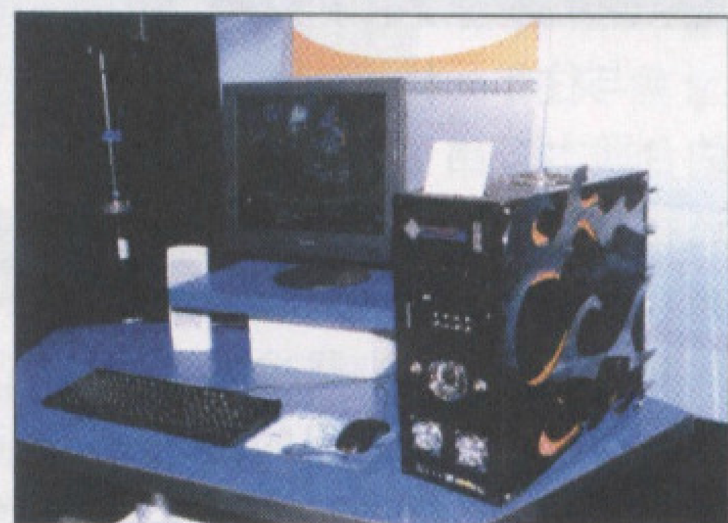
值得一提的是英特尔在本届展会上似乎和Matrox存在着某种同盟关系，当记者步入展示室时英特尔的工作人员递过来的却是Matrox的宣传材料，里间还有一台机器专门演示Matrox最新发布的"幻日"（Parhelia-512）显示芯片的多屏硬件OpenGL加速特性，使用的游戏似乎是Quake Ⅲ。

由于语言能力不足，记者无法对此展开进一步的采访，实在遗憾。



"幻日"的多屏硬件OpenGL加速。







3.Matrox

英特尔的工作人员告诉记者，Matrox在展会外另有自己的展示场所。但看了看身上沉重的装备和资料，记者实在无力前往。

Matrox在展会上主要展示了自己刚刚于5月14日发布的新一代显示芯片——"幻日"（Parhelia-512），这应该是这款显示芯片自发布以来的首次公开展示，它的性能据称大幅超越GeForce4 Ti4600，与NVIDIA NV30和ATI R300相当。从记者在英特尔的展示室里所看到的情况来看，"幻日"在3个显示屏上所展示的所谓"多屏硬件OpenGL加速特性"确实效果惊人，Quake Ⅲ表现出了极强的临场感，能够使玩家更加投入到游戏所创造出来的氛围中。不过有多少玩家能够支付得起这样的代价呢？以下记者简要罗列一下"幻日"的技术规格：







* 全球首枚512位图形处理芯片；
* 256位DDR显存接口，带宽达到了20GB/s；
* 采用0.15微米工艺制造，内部集成8000万个晶体管；
* AGP 8×；
* DirectX 9兼容的四倍顶点渲染阵列（Quad DirectX 9 Vertex Shader Array）；
* 16×多边形抗锯齿（16× Fragment Antialiasing，FAA-16×）；
* 集成2颗400MHz的RAMDAC；
* 三头显示（TripleHead Desktop）支持3个桌面输出，最高分辨率达到3840×1024@32位色深；
* 多屏硬件OpenGL加速，可独立对3个屏幕同时进行OpenGL加速；
* 个人电脑剧场效果DVD回放（PC-Theater DVD Playback）。

详细情况请参见晶合实验室的后续报道。

4.ATI

我们并没有过多地在展会上看到ATI的身影，不过据说DOOM Ⅲ的现场演示就是由ATI尚未发布的R300驱动的。从现场画面来看，R300所表现出来的效果的确惊人，画质细腻，光影动态逼真，不知具体发布的时候R300能否表现出这样的能力。展会上传闻id的著名主程序设计师约翰·卡马克对R300赞不绝口，也可以从另一个侧面证实ATI的实力。不过记者不能证实这条消息的准确性。

5.NVIDIA



与往年一样，NVIDIA还是在南馆入口处的台阶上打出了自己醒目的广告。此外他们还租用了西馆的501B房间作为自己的展示室，不过这个房间只安排商务洽谈，未经预约谢绝采访。从展会的实际情况来看，NVIDIA还是主推自己的GeForce4 Ti系列，并没有发布什么新的产品或技术，毕竟E3是一个以游戏为主的展会。不过NVIDIA非常注意拉近自己与游戏的关系，他们在展会期间推出的一项活动就是只要参观者交回包括EA、微软、EIDOS等电脑游戏大厂在内的10个展位对NVIDIA显卡的意见反馈表，便能得到相应的纪念品。

6.罗技

罗技公司是本届E3大展上最为活跃的硬件厂商，不但在主展馆之一的南馆租用了面积颇大的展位，而且还请了几位PPMM不断组织各种各样别开生面的活动，在现场营造声势，招引了为数不少的观众驻足观看，奖品自然是罗技的系列产品。也难怪，他们的产品与游戏结合得最为紧密。记者正在拍照的时候突然被漂亮的主持小姐叫上台去参加活动，可惜没听懂她的要求，只好望奖品兴叹了。



罗技公司在本届展会上所展示的主要产品有如下几种：



a.PS专用无线力回馈手柄

- ★作用范围超过20英尺（6米）；
- ★使用精确而可靠的2.4GHz无线电射频技术；
- ★4节AA电池可以使用超过50小时；
- ★在同一间房间里可以同时无干扰地使用最多8个手柄；
- ★附带双模拟控制摇杆；
- ★2002年9月上市。



b.无线摇杆

- ★使用2.4GHz无线电技术；
- ★高速无延迟的数据传输；
- ★跳频技术确保可靠的使用性能；
- ★使用距离超过20英尺（6米）；
- ★休眠技术延长电池寿命；
- ★10个可编程按钮；
- ★坚固的金属扳机和节流阀控制；
- ★2002年8月上市。



c.力回馈方向盘

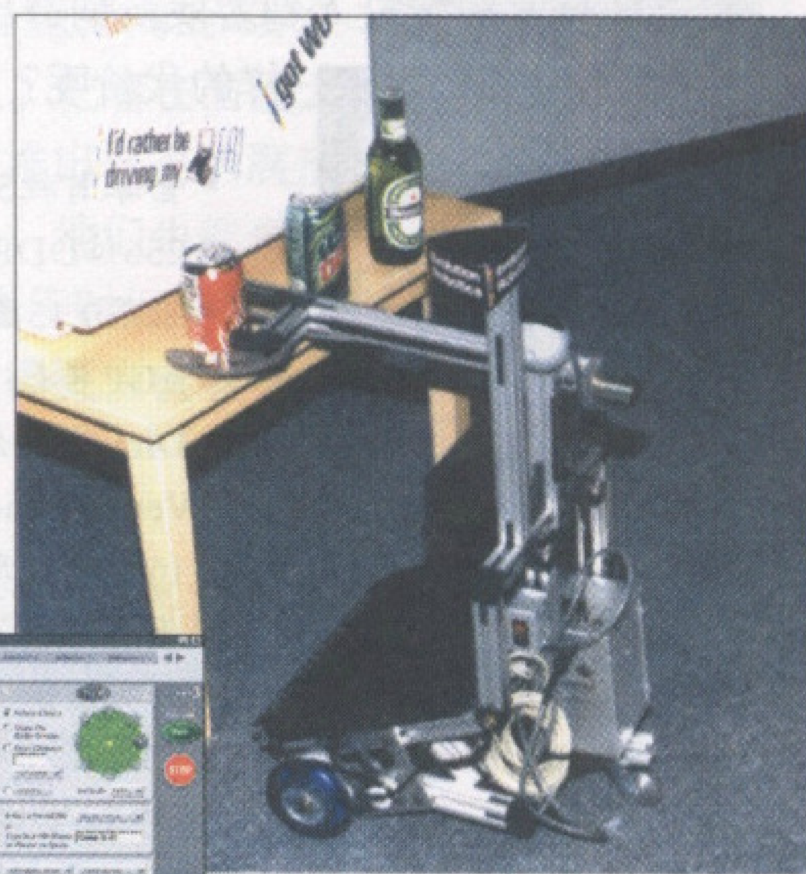
- ★凸凹不平的实感脚踏板；
- ★舒适的橡胶轮盘；
- ★可以舒适地安放在膝上；
- ★现已上市。

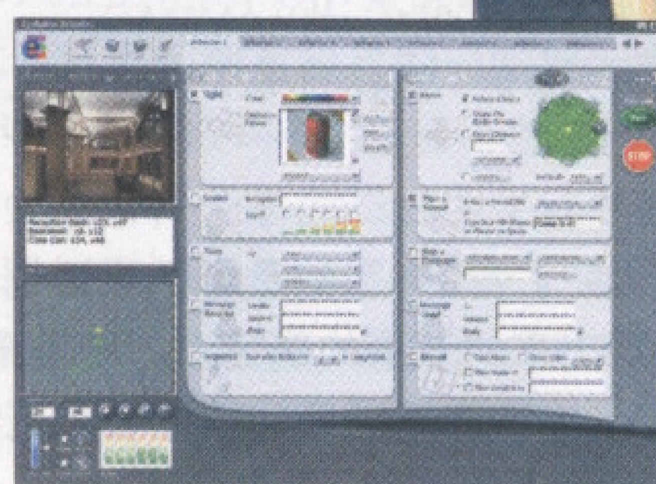
八仙过海，各显其能

每年在E3大展上出现的游戏周边硬件都可以用“八仙过海，各显其能”来形容，今年也不例外。不过展出的硬件大部分都是手柄、方向盘、摇杆之类的普通游戏外设，新奇的东西并不是太多。下面便是记者采摘到的一些点滴，记录下来与大家共赏。

1.“去，给我取罐啤酒来。”

首先要介绍的是一台机器人。它应该说是软件与硬件结合的完美典范，通过一台运行特定程序的笔记本电脑控制带有摄像头和机械手的电动小车，可以识别语音指令。记者在现场告诉工作人员自己想要一罐啤酒，工作人员通过话筒发出指令，机器人自动识别出记者想要的东西并通过机械手取到了指定地点，很好玩。它是位于纽约的Connors Communications公司的产品，据工作人员介绍报价在500-2500美元不等，特殊型号价格还会更高。谁会花这么多钱买这样一个“玩具”呢？记者实在想不通谁会是它的潜在消费者，不过这种控制技术倒是大有发展前途。





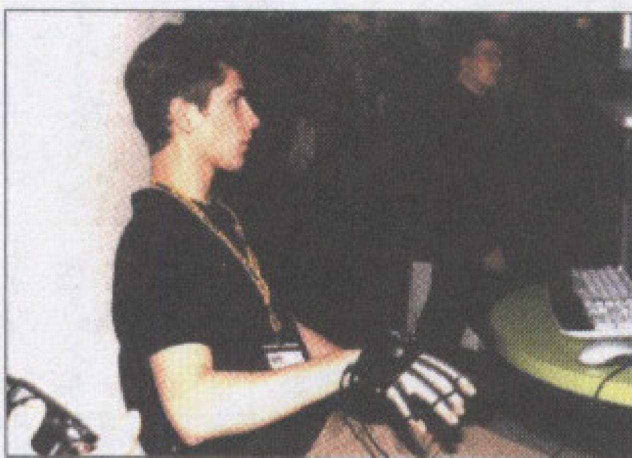
机器人的控制软件界面

2.漂亮而又精确的“飞碟”鼠标



记者在展会上闲逛的时候忽然被这个小东西吸引住了，这个型号为RTR-720的飞碟状物体居然是一款鼠标。记者不禁凑到它的展台前仔细看了几眼。它是Good Work Systems公司的杰作，据称是专为3D射击游戏设计的USB接口鼠标，精度高达968dpi，可以检测出最小0.0036英寸（约等于0.09毫米）的移动，最为不可理解的是它并非光电鼠标，而只是一款机械滚轮鼠标，真的不知道他们是怎么做的，能够拥有这么高的指标。记者在该公司的电脑前用它打了一会儿Quake Ⅲ，感觉确实非常灵敏，手感也很舒服顺手，比记者原先使用过的所有鼠标都强多了。最为奇特的是它的握法是用拇指和食指捏住鼠标的侧面移动，两个指头稍用力一捏，便相当于按下鼠标左键发射武器，十分灵活。记者当场便想掏钱购买，不过它49.95美元的推广售价最终还是吓退了记者。正式零售时要卖到69.95美元呢！



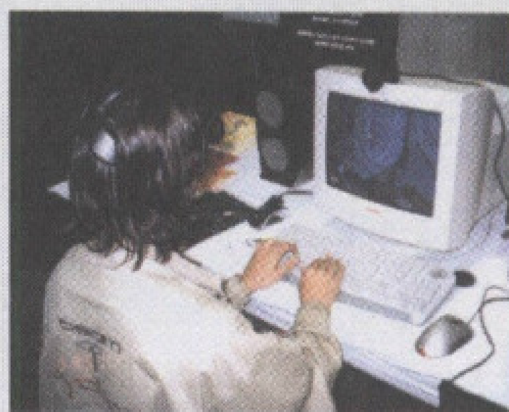


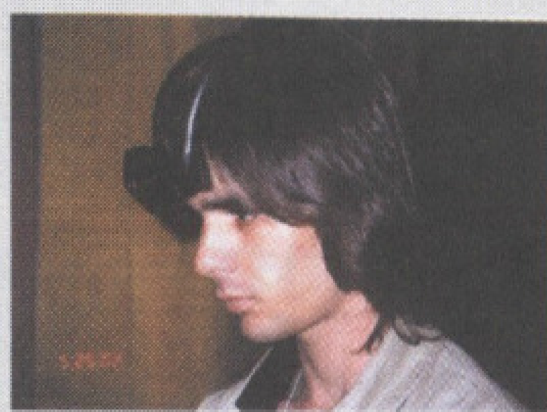
3.戴上你的手套跟我走！

这个设备叫做P5手套，实在酷毙了。它的制造商是纽约ESSENTIAL REALITY公司，可用于PC、Mac、PS2和XBOX。有了它，你就不再需要鼠标和键盘了，游戏中的各种动作全部都能由它来控制。你可以用它在游戏中挥舞重剑、在网上的虚拟3D场景中行走、捡拾起屏幕上的物体，所有这一切只需轻轻移动手指就可以了。



记者在现场试用了一会，用它来玩网吧里非常流行的《抢滩登陆2002》和Incoming2，可能是初次上手的缘故，记者还不太会使用这个装备，一会儿头就有些晕了。可惜记者忘了问它的售价，肯定不便宜就是了。





4.“头盔瞄准具”

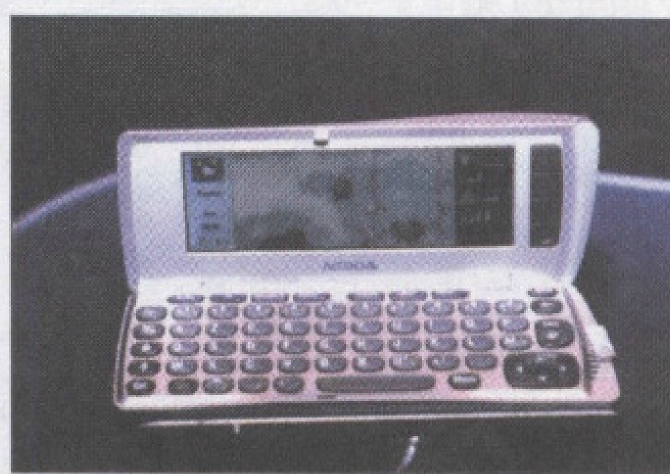
呵呵，这个东东更新鲜——头戴式鼠标，你听说过么？游戏者头部所戴的是一个红外发射器，而显示器上安装着相应的接收装置，通过跟踪游戏者头部的动作来执行鼠标的相应职能。记者在观看时演示人员正在玩一个类似于《古墓丽影》的第三人称动作游戏，还玩了一个即时战略类型的游戏。因时间所限，记者没能亲自体验一下它的感觉。

5.玩具总动员

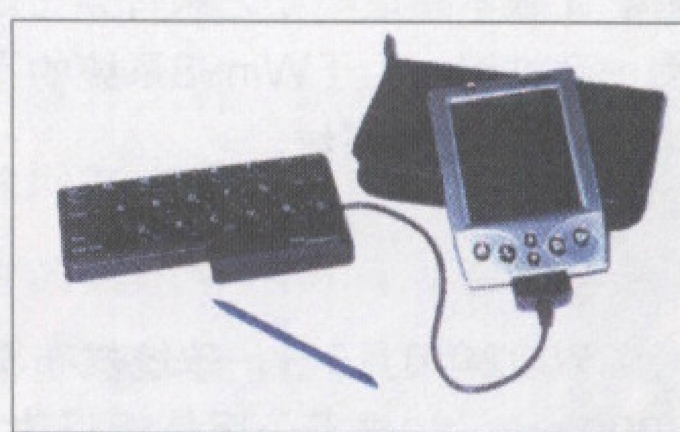
其他有趣的东西还有一些，限于篇幅，这里只能为它们做一个图片秀了。



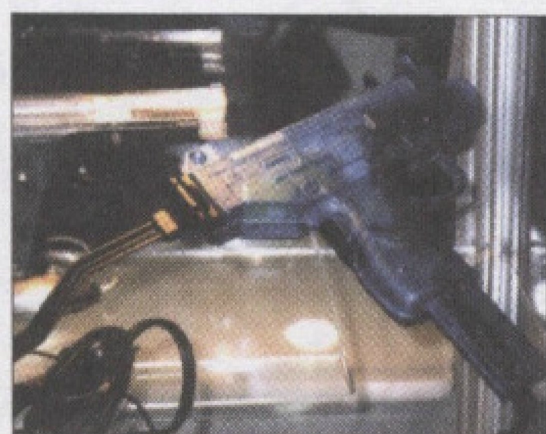
松下公司制造的游戏机（应该是Game Cube）和DVD播放机二合一，真是太漂亮了。



正在运行《雷曼》游戏的NOKIA 9210手机。

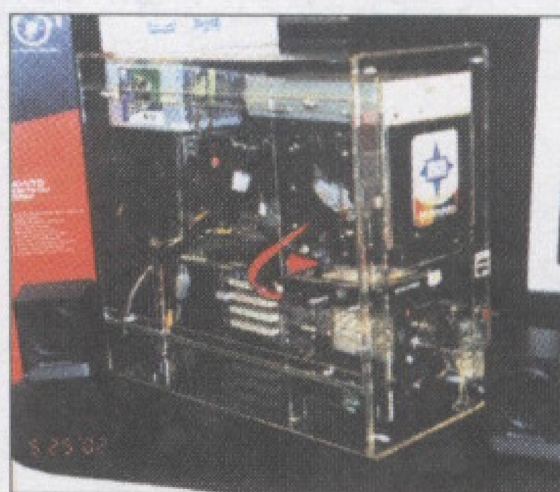


用于掌上电脑的微型键盘及皮套，只有半幅，用空格键来切换输入另外半边的字符。





用这样的光枪来打CS是不是更有感觉啊？



微星公司的展示用机，比起老外的各种奇思妙想便显得逊色了很多。

驱动热报 Drivers Express

ATI

2002年6月8日，ATI发布RADEON 8500DV/8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE/AIW显卡最新驱动7.73版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。这是非官方发布的Beta版驱动，其中针对Win9X/Me系统的驱动版本是4.13.01.9039，针对WinNT4系统的版本是4.3.4017，针对Win2000系统的版本是5.13.01.6093，针对WinXP系统的版本是6.13.10.6093。相信每一个狂热的驱动发烧友都不会错过任何一个提升自己显卡性能的机会，推荐拥有镭卡的朋友更新此款驱动。它需要DirectX 8.1及其以上版本的支持。

NVIDIA

2002年6月12日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti、GeForce4系列芯片显卡最新驱动29.42 WHQL版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。这款驱动是正式版，而且通过了微软WHQL认证，性能和稳定性都有保证。另外，6月11日还出现了29.60 Beta版驱动For Win2000/XP，是非官方版本，喜欢追新的朋友可以试用一下。

Creative

创新Sound Blaster Audigy、Live!、Live! 5.1系列声卡最新A7完全版（由康柏版Audigy驱动改装）For Win98/Me/2000/XP。这是由一群狂热的创新声卡发烧友制作的驱动。此改装驱动必备安装Audigy软件：Creative AudioHQ和Surround Mixer。使用5.1音箱的朋友还需安装包内的Creative PlayCenter软件，然后在Creative PlayCenter播放器中打开CMSS才能使中置发出声音。此版本经过驱动之家音频论坛诸多高手的测试，获得一致推崇。由于Win98系统的不稳定性，安装前最好用GHOST备份系统。

SiS

2002年6月6日，矽统发布SiS Xabre 400/Xabre 200/Xabre 80显卡公版最新驱动3.02.51版For Win9X/Me/2000/XP。Xabre系列产品细分为Xabre 80、Xabre 200、Xabre 400和Xabre 600，分别对应SiS 328、SiS 332、SiS334和SiS 336显示芯片。矽统公司对Xabre的驱动研发看来也很重视，距上次发布驱动不足一周就又发布了新版本的驱动。

本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家提供（所有信息截止到2002年6月12日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第8期\DRV\下。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌/型号	规格	价格
CPU	Pentium 4	1.5/1.6/1.7GHz（散装478针脚）	975/1055/1090
	Pentium 4	1.6A/1.8A/1.9A/2.0A GHz（散装478针脚）	1100/1350/1490/1520
	赛扬（散装）	1G（T）/1.1G（T）/1.2G（T）/1.3G（T）/1.7GHz	495/500/525/570/680
	Athlon XP（散装）	1500+/1600+/1700+/1800+/1900+/2000+	620/700/750/830/1090/1350
	Duron（散装）	850/950MHz/1/1.1/1.2/1.3GHz	250/300/345/420/440/540
硬盘	IBM 120GXP	40/60/80/120GB	595/665/810/1550
	IBM笔记本硬盘	10/15/20/30GB	550/625/785/975
	WD 400AB/800AB/1200BB	40/80/100GB	550/865/1480
	希捷 酷鱼IV代	40/60/80GB	610/710/870
	希捷 SCSI硬盘	9.1/18GB(68/80针 10000r/m)	1060/1380
	迈拓 金钻七代（盒装）	40/60/80GB	690/985/1280
	迈拓 星钻三代（盒装）	40/80/160GB	650/880/1890
内存	三星	PC 800 RDRAM 128/256MB	345/720
	现代	DDR 266 128/256MB	150/285
	现代	PC 133 SDRAM 128/256MB	145/285
	Kinghorse 笔记本内存	64/128/256MB	130/230/530
	KingMax	PC 150 SDRAM 128/256MB	190/390
主板	Intel	D845BG/D850GB/D850MV/D815EGEW	880/810/1280/830
	升技	KG7-RAID/ST6/BD7/BD7 II	570/660/800/1080
	华硕	TUSL2-C/A7V266-EX/P4B266-C/P4S333-VM	740/820/940/910
	艾崴	XP333/P4D/P4R533-N/DVD266u-RN	760/899/1400/1750
	技嘉	GA-8SRX/8IRXP/7VTRX/6OXT	710/1080/780/600
	微星	MS-694D-AR/845Pro2/850 Pro5	620/890/1080
显卡	ATI	镭VE/7200/7500/8500	580/640/1020/1800
	迪兰恒进	镭姬杀手7200/7500/8500	470/820/1400
	丽台	A170T/S620/A250 LE/A250 UltraTD	540/1400/1600/3500
	华硕	V8170/V7100PRO/V8420TD	1025/625/2160
	耕升	蝰蛇420T/火狐450T/钛极2200T/钛极4200	640/899/1099/1199
	旌宇	磐龙MX420/MX440 5.5ns/MX440 4ns	610/720/820
声卡	启亨	呛红小辣椒/A3D Pro2/呛红辣椒64 4.1	90/110/300
	瑞丽	春之颂 DVD2/DVD4/DVD6	75/120/220
	创新	PCI128/SB Live!5.1小盒/Audigy豪华版/Extigy	170/400/960/1600
显示器	飞利浦	105E/107T/107P/107X2	850/1230/2050/1750
	三星	743DF/753DFX/763MB/765MB	1300/1400/1700/1900
	爱国者	500E/798FD/998FD/588MT	870/1799/2580/3580
	BenQ（明基）	77p/78f/FP557/FP567	1570/1650/3650/3790
	NESO	570A/FD770A/FD786G/FD797P	1399/1950/2250/2550
	AOC	7Vlr/7Klr1（2）/7klr D7/7klr D9	1180/1380/1900/2100
光驱与刻录机	BenQ 神行鳄CD-ROM	52速/56速	240/300
	SONY DVD-ROM	DDU1211/DDU1621	460/490
	华硕 DVD-ROM	DVD-E616/DVD-E608	495/325
	BenQ 刻录机	2410A/3210A	580/599
	华硕 刻录机	CRW-3210A/4012A/4816A	795/1060/1195
	爱国者刻龙刻录机	24速/32速/40速	699/799/899
音箱	创新	INSPIRE2400/4400/Slim320/FPS1000	390/550/350/420
	漫步者	R1000TC北美版/1800TC/507T/1900T II	150/270/600/420
	润宝轻骑兵	M2/M4.1/M4.2/B5680	145/300/320/320

以上报价截止日期：2002年6月12日

■本刊编辑部

上网，你安全吗？

如果说接连爆冷的世界杯让你惊叹不已，让你了解到“足球是圆的”这个道理，那么当你看到或者听到频发的网络安全事件时，你应该知道网络是不安全的，至少在你没有仔仔细细看完下文，并且按照所说的去做，多多少少会有不安全的隐患。网络能给我们带来无尽的信息共享，是金融证券、贸易商务运作的平台，也成为交流、学习、办公、娱乐的场所，但如果没有安全作为保障，我们也无法体味这一切。伴随计算机与通信技术的迅猛发展，网络攻击与防御技术循环上升，网络的开放互联性使信息的安全性问题变得越来越棘手，只要是接入到因特网中的主机都随时有可能成为被攻击或入侵的对象。所以我们为大家准备了这样一篇专题，让你在上网获取信息的同时享用安全的网络环境。对普通的个人上网用户来说，使用不同的操作系统都会有不同的安全隐患，下面对这些安全隐患进行分类叙述如下。

安全威胁

1.Windows 9X/Me系统

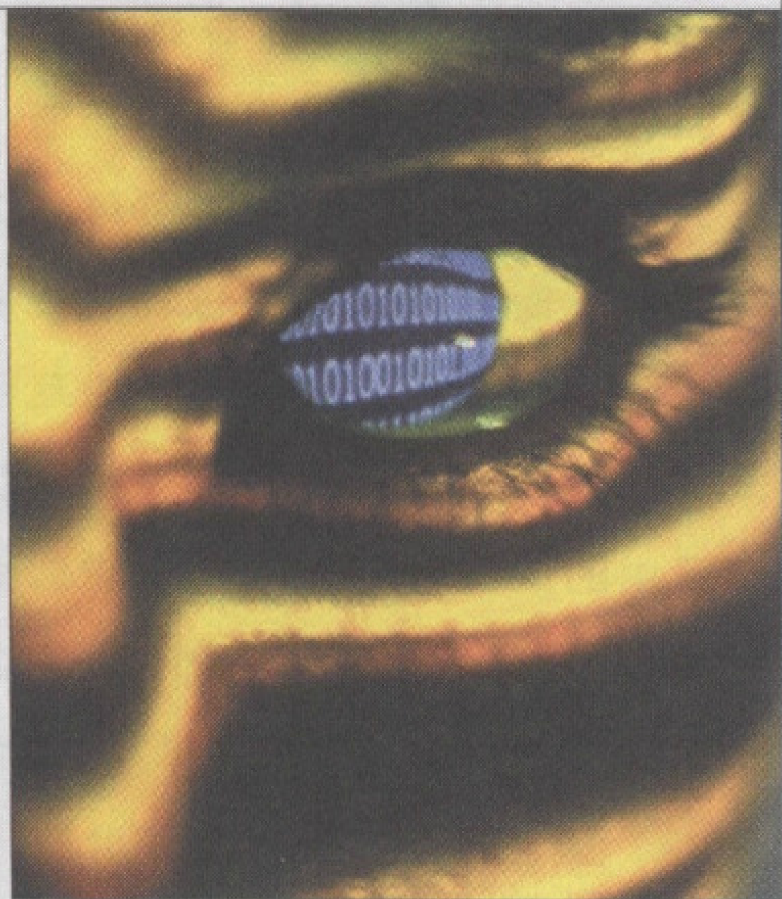
Win9X/Me由于不是真正的多用户操作系统，远程管理的特性比较少，因此相对NT或Win2000/XP等系统来说被远程完全控制的机会比较小，但它们本身也有很多安全漏洞可供黑客使用，主要包括以下几点：

A.文件共享安全。

文件共享作为局域网中一种非常有用的服务得到众多用户的广泛应用，但文件共享本身的安全问题也较多，攻击者通过网络扫描来发现系统硬盘的共享资源，并且利用一些工具来暴力破解共享密码。一旦这些共享资源被对方利用，很可能造成文件丢失、重要信息泄漏，此外，一些网络病毒（例如Nimda病毒）也能通过共享资源进行传播。

B.上网浏览问题。

我们在上网时经常会接触到动态网页，它们由一些可执行的代码组成，主要包括两种形式，即Sun的Java与微软的ActiveX，它们运行于网络之中，但执行于目标机上。在上网时它们虽然会给我们带来很多不错的视觉效果，但同时也可能会有一些恶意代码，给我们的计算机带来安全隐患。例如我们在上网时IE标题栏或IE主页被非法修改，有时甚至还会锁死注册表。Cookie是Web服务器发送到电脑里的数据文件，它记录了诸如用户名、口令和关于用户兴趣取向的信息，这些信息如果被人利用，很可能造成安全隐患。



C.口令问题。

电脑一经上网，就得时刻注意口令的安全问题。例如文件共享的密码、拨号上网的密码等。如果口令很容易被对方猜到，那么将会对计算机安全造成非常重要的威胁。

D.邮件病毒。

最近一段时间以来，通过邮件传播病毒越来越普遍。这些病毒主要利用微软的Outlook Express或Outlook漏洞对系统造成损害。一般情况下，这些病毒还能通过查找计算机上的通讯簿，试图自动发送邮件实现连环感染，其中很多都是恶意病毒，一旦你打开某个带有病毒的邮件，你的电脑立刻被感染。例如最近流行的“求职信”病毒，给全球用户带来不可估量的损失。它非常狡猾，用户不需要打开附件内容，只要浏览带有病毒的邮件便立即受到感染，并将感染系统中所有的可执行文件，给电脑带来毁灭性的灾难。

E.木马。

木马的全称是“特洛伊木马”，它们一般都是以后门、窃取密码等功能为主。木马是一类特殊的病毒，如果你不小心把它当成一个软件来使用，该木马就会被种到你的电脑上，以后当你上网时，电脑控制权就完全交给黑客，对方能通过跟踪、击键输入等方式窃取密码、信用卡号码等机密资料，而且还能对你的电脑进行跟踪、监视、控制、查看、修改资料等操作，它的危害极大，著名的“冰河”和前不久的“坏透了”病毒都属于木马病毒。对宽带上网的用户来说，这类攻击尤其具有危害性。

F.针对系统本身协议栈的攻击。

在Win98早期的版本中，利用Win98本身提供的IGMP协议漏洞进行攻击将会使系统蓝屏，同时造成系统与网络断开连接。例如一种名叫“IPHacker”的工具就利用这种机理来进行攻击。此外，拒绝服务攻击甚嚣尘上，它通过消耗网络带宽或系统资源而让电脑瘫痪，这类情况对于宽带上网的用户来说尤其需要注意，但局域网用户受到的威胁相对小一些。

2.Windows 2000系统

Win2000系统使用的是NT内核，是一个多用户操作系统，这就造成它先天性的安全隐患比较多，它相对Win9X/Me来说上网功能得到提高，但与此同时安全威胁也大大增加。

Win2000系统除了上面介绍的“针对系统本身协议栈的攻击”和“文件共享安全”得到重要改进之外，还有如下几种特殊的安全问题：

国务院信息办网络管理组组长赵小凡说：“网络安全问题是中央和国家领导最为关心的。网络安全关系国家的主权和安全，特别是在信息化社会中，关键信息的流失或者被篡改，都可能造成不可想象的损失，甚至于导致不战自败。”

中华人民共和国计算机信息系统安全保护条例

第三条 计算机信息系统的安全保护，应当保障计算机及其相关和配套的设备、设施(含网络)的安全、运行环境的安全、保障信息的安全、保障计算机功能的正常发挥，以维护计算机信息系统的安全运行。



A.Win2000本身存在的系统漏洞和安全隐患。

Win2000有远程控制功能，而且支持多用户，这在一定程度方便了用户在网络方面的应用，但如果配置不当，就会给黑客打开方便之门。例如空会话可让网络上的匿名用户与你的电脑建立连接，这样你的电脑控制权将全部交给对方，因此非常具有破坏性。此外，Win2000在登录时还存在拼音输入法的漏洞，对方可以利用这个漏洞不需要帐号即可直接登录到你的系统并得到管理员权限。此外，基于NT的文件访问权限对于非NT文件系统不可读，无论文件被移动或者复制到其它文件系统上，附于它们上的所有NT安全信息都不再有效。

默认情况下，在Win2000中新增一个共享目录时，操作系统会自动将“Everyone”这个用户组添加到权限模块当中，由于这个组的默认权限是完全控制，结果使得任何人都可对共享目录进行读写，危害性极大。

B.多用户的问题。

Win2000是一个多用户操作系统，但多用户如果赋予一定的权限，可能会对系统进行误操作或得到意想不到的结果。此外，帐号越多，泄漏密码的概率就越大，通过黑客远程控制的机会也就越大。

C.端口问题。

Win2000基于NT技术构造，稳定性得到提高。它的好处之一也包括可以随意增加一些网络服务，而端口作为网络服务的通信接口也必然会增加，但它们也会被一些黑客利用来进行违规操作，例如通过139的网络邻居端口来非法取得你的文件列表，利用80端口HTTP协议的一些CGI漏洞来访问你的硬盘等。3389端口是Windows系统远程终端的一个接口，但如果被黑客利用，则电脑相当于交出了所有的控制权。

D.口令问题。

由于Win2000增加了多用户，并且有远程控制功能，因此用户口令显得尤其重要，这里专门拿出来重点介绍，是因为它的重要性比Win9X/Me更大。如果一个用户的口令泄漏，则可能被黑客抓住机会在网络上得到电脑的控制权，危害非常大。此外，在Win2000中，安装MS SQL Server后，MS SQL Server会将产生一个默认的SA用户，而且初始密码在管理员没有设置的情况下为空。但是SA是SQL Server中非常重要的安全模块成员，这样一来黑客们就可以通过SQL Server的客户端进行数据库远程连接，之后可以用一些命令在你的电脑上随意建立一些具有管理权限的用户，给用户带来极大损失。

3.Windows XP系统

总体上来说，WinXP比过去任何版本的Windows系统安全性都要高，它基本修复了过去版本中的一些主要漏洞。它本身使用的就是IE6，因此对一些通过ActiveX和Java来传播的恶意活动脚本就有预防作用，个人隐私也能得到较好的保护，此外，Outlook也修复了一些常见漏洞，“求职信”病毒不能感染WinXP系统。

WinXP还新增了Internet连接防火墙（ICF）来保障上网安全。它使用激活的包过滤技术，防火墙端口仅动态地为那些你必须的访问打开。WinXP的防火墙和一般的防火墙一样，可以阻止黑客扫描你的计算机端口和资源。它有效减少了外部攻击威胁，这一点对宽带用户来说尤其重要。

WinXP采用空密码限制，这主要是为了保护那些没使用密码保护的用户，在默认情况下，没有密码的帐号不能用于登录网络上的远端计算机，因此有效解决了Win2000中空会话的安全漏洞。

虽然WinXP较好解决了过去版本中的一些漏洞，但与此同时，它自己却又增加了一些安全隐患，主要包括如下几点：

A.通用即插即用服务（UPnP）漏洞。

通用即插即用服务使得计算机能够发现和使用基于网络的设备。WinXP默认安装这个模块，这项服务功能有严重的安全漏洞，黑客利用这个安全漏洞可通过网络窃取你计算机内的数据文件或在计算机系统中安装恶意软件，此外，黑客还可通过这个漏洞进行拒绝服务攻击。

全国人民代表大会常务委员会关于维护互联网安全的决定

第四条，为了保护个人、法人和其他组织的人身、财产等合法权利，对有下列行为之一，构成犯罪的，依照刑法有关规定追究刑事责任：

（一）利用互联网侮辱他人或者捏造事实诽谤他人；

（二）非法截获、篡改、删除他人电子邮件或者其他数据资料，侵犯公民通信自由和通信秘密；

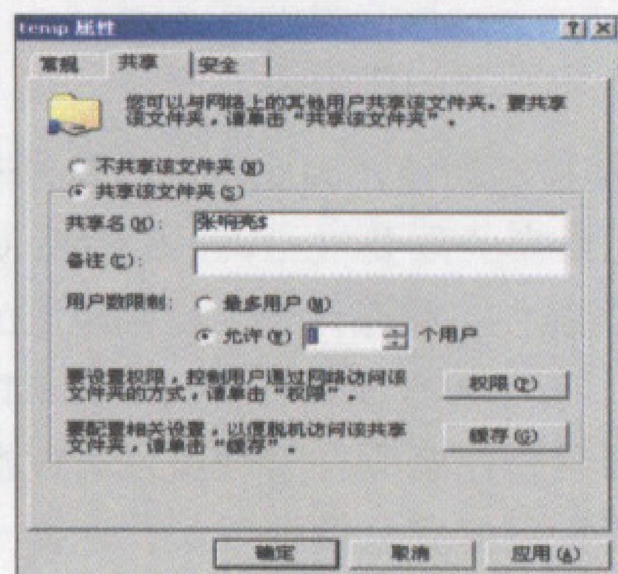
（三）利用互联网进行盗窃、诈骗、敲诈勒索。

B.打补丁或者升级过程中的一些问题。

WinXP刚发布不久，就发现一些漏洞和不稳定因素，因此微软公司匆匆发布一些补丁程序。在用户使用这些补丁对系统进行升级的过程中，将会遇到一些问题，有可能导致保存在电脑中的数据文件丢失，有的升级程序不仅会删除IE的补丁文件，还会导致微软的升级服务器不能正确识别IE是否存在缺陷，因此升级之后的系统就会倒退回去，过去操作系统中的一些危险漏洞又会重新暴露出来。

安全防范手动篇

安全重于泰山，关键在于防范，其实很多时候我们只要能合理配置系统，即可将安全威胁减少到最小。下面针对上述安全威胁分操作系统的类型来讲述如何通过系统配置来实现安全的最大化。



隐藏共享

1.Windows 9X/Me系统

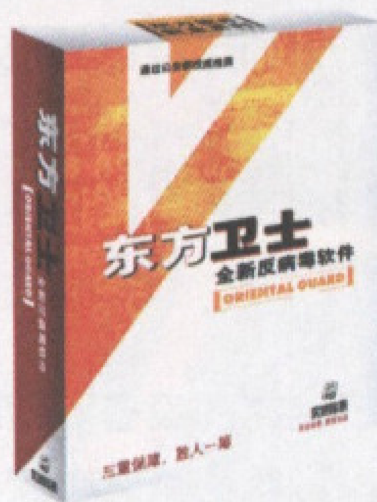
A.文件共享的安全设置。

为了安全起见，建议直接关掉文件共享服务。具体步骤如下：选择控制面板－网络设置，将“Microsoft网络的文件与打印共享”卸载即可。如果因为一些原因确实需要文件共享，可以将共享文件夹的访问类型设置为“只读”来保证其安全性，或对共享的文件夹设置密码保护和访问权限。

即使我们给共享资源设置了访问密码，但局域网中的每个用户仍然能够在“网上邻居”中看到这个共享资源，我们可以采用隐藏共享来实现，用过NT的用户可能会知道，NT会默认地给C盘建立一个形如“C$”的共享名称，但在网上邻居中我们并不能看到C文件夹，这就说明“$”符号可以隐藏共享文件夹；所以在这里，我们同样可以使用这样的方法，在设置文件共享的名称时，只需要在共享名后附加一个美元标志（$）。设置完共享名称后，再打开“网上邻居”时就会发现被设置的共享资源现在找不到了，这样可有效地在一定程度上防止共享问题造成的安全隐患。

安全防范软件篇

看了上面的手动篇，如果你有些麻烦，那么看看下面的软件篇，也许你所担忧的一些问题瞬间在安装后解决。目前，安全产品主要是以安全软件为主，其中包括杀毒软件、防火墙、安全管理、认证授权、加密等软件产品，其中以杀毒软件和网络安全软件中的防火墙应用得最为广泛。而国内的安全软件市场是以杀毒软件和防火墙为主，这两类产品占据了安全软件市场的绝大部分份额。对我们个人用户来说，选择一款经济实用的安全产品是再便捷不过了（以下公司排列不分先后）。



交大铭泰软件有限公司：东方卫士 市场零售价：189元

网络监控系统是《东方卫士》比较重量级的部分，在处于连网状态时，将全面实时监控，不但全面记录任何企图访问和入侵计算机的行为，而且可以及时排除非法访问和入侵。多角度、多层次、全方位，深入网络应用各个层面，让网络生活更加安全轻松。它还可以进行安全漏洞监测，能够随时协助用户全面了解当前系统中存在的各种安全隐患和漏洞，让使用者做到心里有数，并提供改进方案和升级方法，确保系统的安全。给各种电脑应用创造一个坚实的系统基础。

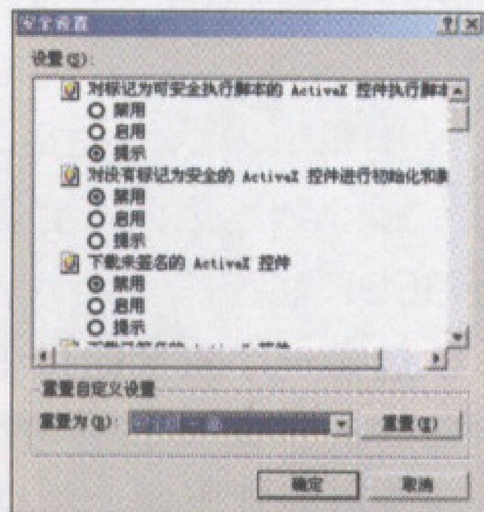


交大铭泰软件有限公司副总裁 何战涛

“现在的网络环境存在的不安全因素还是很多，据了解，目前全球每天要出现近100种新病毒，使计算机运行速度减慢，各种应用软件被破坏，甚至还会出现系统瘫痪的情况。在这样的情况下，大家所做的只能是不断地进行内部数据的备份，或对杀毒软件进行升级，或进行系统的恢复。显然，使用传统的杀毒理念对未知病毒束手无策，难有作为，而对杀毒软件进行‘不断升级’，犹如饮鸩止渴。同时，由于占用资源大，降低了系统的操作性能。无疑，反病毒以及维护网络安全需要一个全新的视角。我们的《东方卫士》正是基于这种考虑而准备在反病毒以及网络安全这一块有所作为的。我们的《东方卫士》想在这个市场上分一杯羹，靠的就是我们的新技术，以及我们可靠的质量保证，我们从工作、娱乐、上网等多方面为各种不同层面的用户都周到的考虑到。”

B.安全进行网上之旅。

首先可以下载最新的微软补丁或升级到IE6来预防这些安全问题。另外，由于ActiveX和Java这些脚本会对系统带来危害，因此可以禁止它们非法自动运行。方法如下：首先选择“工具”→“Internet选项”，接着在选项设置框中选中“安全”标签，并单击标签中的“自定义级别”按钮；同时在打开的“安全设置”对话框中找到“ActiveX控件和插件”、“Microsoft VM”和“脚本”等选项，选择“禁用”或“提示”即可（如图1）。尽管这样设置可能会对网络浏览或一些动态网站的访问造成一定影响，但从安全角度考虑还是必要的。


图1

如果我们在访问过程中发现一些站点有恶意代码，也可以在IE中做一些设置以便永远屏蔽该站点，方法如下：打开IE，点击“工具”→“Internet选项”→“内容”→“分级审查”，点“启用”按钮，会调出“分级审查”对话框，然后点击“许可站点”标签，输入想要屏蔽的网站网址，按“从不”按钮，再点击“确定”即可完成。

同样我们也可采用上述办法在浏览器中做一些必要的设置，要求浏览器在接受Cookie之前提醒，或者干脆拒绝它们。

网络上的一些非法脚本破坏系统的主要方式之一就是修改注册表，因此我们可以事先修改配置，将注册表锁死，禁止修改注册表，这样就可达到预防恶意代码的目的，经过这样的操作之后，就不会再出现IE标题栏被修改的事例了。

锁定注册表可以按照如下方法：

A.运行注册表编辑器Regedit.exe；

B.找到注册表上的如下键值：HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System

新建一个名为DisableRegistryTools的Dword值，并将其值改为“1”，即可禁止修改注册表编辑器Regedit.exe。

不过，经过这样修改了之后自己也不能使用注册表编辑器了，以后在安装软件时就会有问题。“解铃还需系铃人”，我们在禁止注册表的修改之前，还需要准备随时对它进行开锁。

开锁方法大家除了可用一款名为RegHance的第三方注册表修改软件打开“上了锁”的注册表之外。还可通过导入注册表文件的方法，如下：用记事本编辑一个任意名字的.reg文件，例如“Myunlock.reg”，写入如下内容：

REGEDIT4（REGEDIT与4之间没有空格）

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System]
"DisableRegistryTools" =dword:00000000

存盘即可，这样如果注册表锁死之后，还想继续使用注册表编辑器，则双击Myunlock.reg之后即可完成。这个时候如果是Win2000或者WinXP用户，则应该将"REGEDIT4"改为Windows Registry Editor Version 5.00。

C.选择一个安全的口令。

口令的选择要数字与字母结合，大小写与特殊字符结合。一般长度应该超过8位，而且要经常更改，特别需要注意的是不要将口令设置为空。

D.邮件的安全。

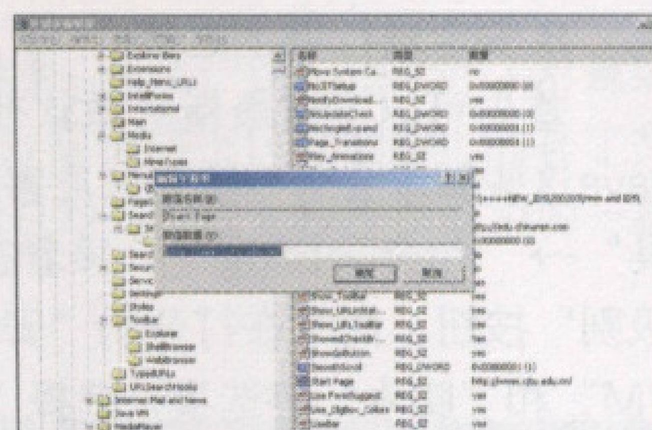
首先推荐使用其他邮件客户端软件，例如Foxmail等来进行邮件收发。如果使用Outlook，升级到IE6也能解决这个问题，此外，也可在Outlook中进行一下设置来降低风险。

以Outlook Express为例，启动之后，在"工具"菜单中点取"选项"命令，然后点一下"发送"选项卡，将其中的"立即发送邮件"选项前方框中的对号清除后，"确定"退出就行了。设置完成后，万一不幸中毒，病毒也不会立即通过地址簿快速发出，而是先将带毒邮件放在"收件箱"中，直到单击工具栏上的"发送/接收"按钮后邮件才会发送出去。如果进行上述设置，不但可以及时发现病毒，遏制病毒的快速传播，也不用再担心伤害到自己的朋友了。

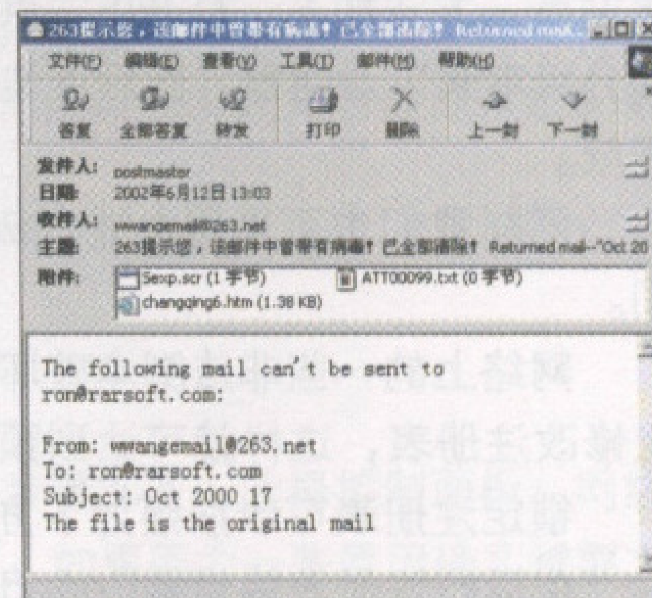
E.木马的防范。

木马总在电脑启动时就开始运行了，因此它一定修改了注册表的某些属性。按照第二条提供的方法锁死注册表就能很好地遏制木马的运行。木马会在注册表中留下痕迹，因此我们也可通过修改注册表来防止木马的运行。一般来说，它们都在注册表如下的目录中存在（见下表），删除即可防止木马的运行了。

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices]
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServicesOnce]
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce]
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce]
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices]

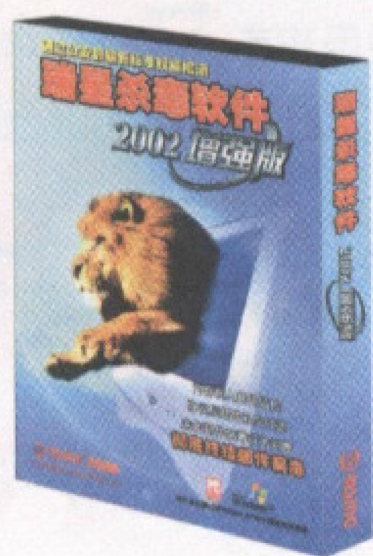


IE首页被修改。



263邮件监控程序发现邮件病毒。

瑞星公司：瑞星杀毒2002增强版 参考价格：198元



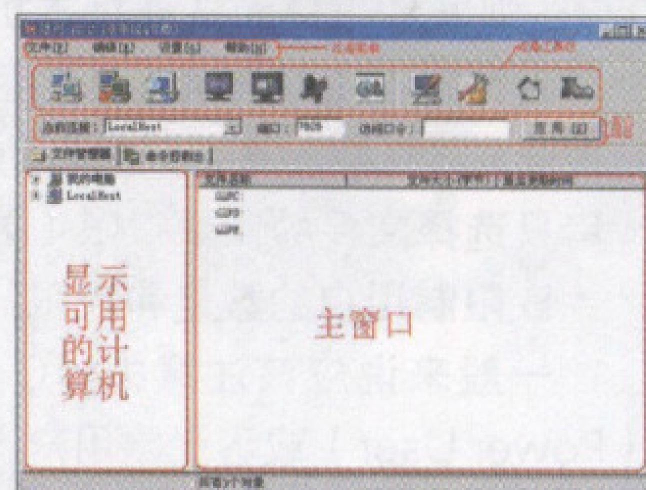
网络安全中，对邮件的监控很是重要，《瑞星杀毒软件2002版》的内存嵌入邮件监控可以将以往必须通过病毒特征代码升级才能进行查杀的各类变形和加密病毒，通过内存监控的方式彻底予以清除。《瑞星杀毒软件2002版》对未知邮件病毒行为判断，通过对邮件病毒行为判断的综合分析与大量数据的汇集整理，不仅可以最大限度地防范一般性的未知病毒，更可以根据当前各种类型邮件病毒的技术和行为特点，从行为判断上堵住邮件病毒攻击和传播的根本途径，从而实现"彻底终结邮件病毒"的功能目标。《瑞星杀毒软件2002版》的恶意网页防范系统，可以保护用户的电脑系统，免受当前网络上各种恶意网页代码的攻击。

"产品不仅在于销售，同时售后服务也是很重要的，除了产品升级，现在我们还建立了包括技术热线电话、800免费电话、网站、上门服务、E-mail服务等服务体系。同时我们认为，产品最好的售后服务就是给用户一个安全的应用环境，毕竟我们的产品是一个特殊的商品，是一种'药'，给用户能够提供的最大的服务就是给顾客带来安全感，让用户放心。我们现在还开设了认证培训，每周都固定开课，为我们的用户开设一个学习的课堂，在使用我们软件的同时了解相关的专业知识。"



北京瑞星科技股份有限公司副总经理 毛一丁

在右窗口新建一Dword值，名字为“IGMPlevel”，将它的值设置为0、1或2即可。



冰河木马主界面示意图。

2.Windows 2000系统

Win2000的安全配置除与Win9X/Me有共同之处外，还需要针对它本身的一些漏洞来解决。首先要下载安装微软公司提供的补丁，包括SP1、SP2和SP3等，并强烈推荐把IE升级到IE6，其次也要做好如下的系统配置。

A.解决Win2000本身的漏洞问题。

首先建议使用NTFS的文件格式，NTFS文件系统可将每个用户允许读写的文件限制在磁盘目录下的任何一个文件夹内，而且Win2000新增的磁盘限额服务还可控制每个用户允许使用的磁盘空间大小，因此安全性也能得到较大提高。文件格式的转换可以使用第三方的工具，例如PQMagic。针对Win2000的输入法漏洞，除了安装微软的补丁之外，还可以直接删除全拼的输入法。

此外，Win2000中内置的远程控制功能是一个较大的安全隐患，可以通过如下方法来禁止。

点击“控制面板”上的“管理工具→服务→Remote Registry Service（允许远程注册表操作）”，右键点它的属性，选择“禁用”即可（如图2）。

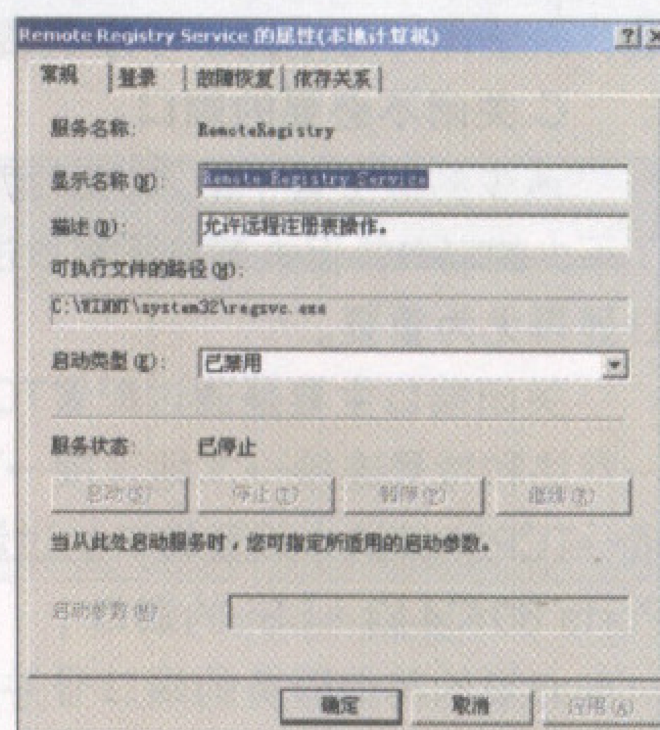


图2

空会话是Win2000比较大的一个系统安全隐患，除了按照下面将要提到的关闭端口的方法关掉443端口来限制空会话事件的发生之外，还可通过修改注册表来配置。这主要是通过限制IPC$缺省共享来实现，具体的操作如下：

安全防范软件篇

金山公司：金山网镖2002　参考价格：128元

面对层出不穷的网络攻击手段以及日益猖獗的网络病毒，《金山网镖2002》可以阻挡几乎一切黑客攻击和木马程序，并且拥有智能防黑这一技术，从网络连接端口过滤并截获已知病毒定义的黑客及木马程序，保障用户的计算机安全，防止个人信息被盗。并且能够定制网络程序访问权限，辨识并监控用户计算机上的常见网络应用程序所有进出的连接状态，用户可以根据实际需求自行设定。除此之外，可以自由设定高、中、低不同级别的安全保护，使用者可自行设定三种防火墙级别以符合实际需要，为用户的电脑安装一层安全保护网。我们注意到《金山网镖2002》的界面比较简易，使用者不必了解晦涩的IP规则和网络协议。



“很多人对我们开发‘金山毒霸’和‘金山网镖’两款产品表示疑问，其实现在通过互联网传播的计算机病毒普遍采用了黑客技术，很多重大恶性病毒（如去年流行的尼姆达、红色代码等）都带有黑客攻击性质，因此，计算机的安全防范对象除了病毒外，还要防止黑客入侵。基于病毒发展的新变化，我们又开发了‘金山网镖’这样一个防范网络型病毒攻击和网络入侵的产品，与‘金山毒霸’形成产品功能上的优势互补。这两款产品代表计算机安全防范的两个发展方向。网络防火墙产品作为用户解决网络安全隐患最必要的装备之一。针对黑客与病毒结合攻击成为现在病毒的主要潮流的趋势，我们在《金山毒霸2002》中免费捆绑了《金山网镖2002》有效的提高了用户对此类病毒的防范能力。”



金山公司营销副总裁兼金山毒霸事业部总经理王峰

找到注册表中的下列键值，HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Lsa

编辑restrictanonymous的值，它的数据类型为REG_DWORD，缺省值为0x0，如果将其修改成0x1，则匿名用户无法列举本机用户列表，修改为0x2，则匿名用户无法连接本机IPC$共享。

此外，在新建共享目录之后，要立刻删除Everyone组或者将该组的权限调整为读取。方法是选择要共享的文件夹，点击“共享权限”，删除Everyone组或者只选择文件的读取权限（如图3）。

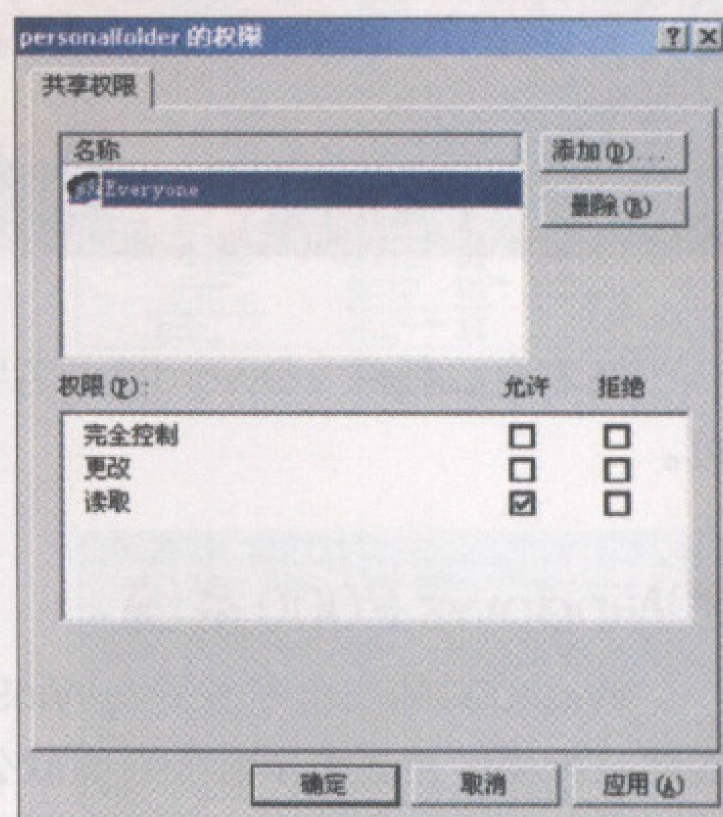


图3

B.限制用户的数量和权限。

一般来说应该注意关掉Guest用户，另外把其他用户设置成标准用户（Power User）或者受限用户（Users组），这样这些用户就没有修改系统配置的权限，就算“黑客”利用这些用户的帐号远程控制了电脑，对自己也不会造成毁灭性的损害。此外可以设置将每个用户的“密码永不过期”选项去掉，这样系统即可定期提示你修改密码，得到最大的安全。

C.关闭不必要的端口。

最少的服务等于最大的安全。Win2000提供了很多网络服务，因此相应开了不少的端口，但大部分黑客攻击都通过特定端口来进行，因此关闭不必要的端口显得尤为重要。

关闭端口主要是通过配置TCP/IP过滤来实现，具体配置方法是：控制面板→网络和拨号连接→本地连接→TCP/IP协议→属性→高级→启用安全机制→选项→TCP/IP筛选中设置端口的过滤（如图4），例如你可以这样配置：允许TCP Ports 80和443（SSL的端口）；允许UDP端口；IP协议6。但是，一定要知道一些必须的其他服务的端口号并开启它，不然你的服务也就被禁止了。

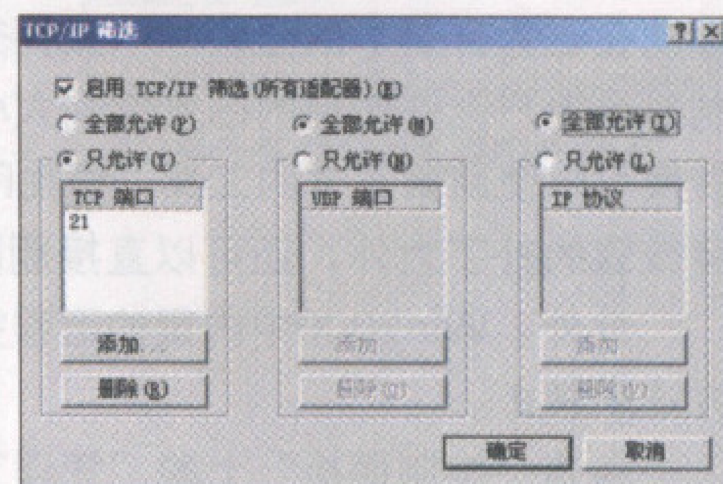
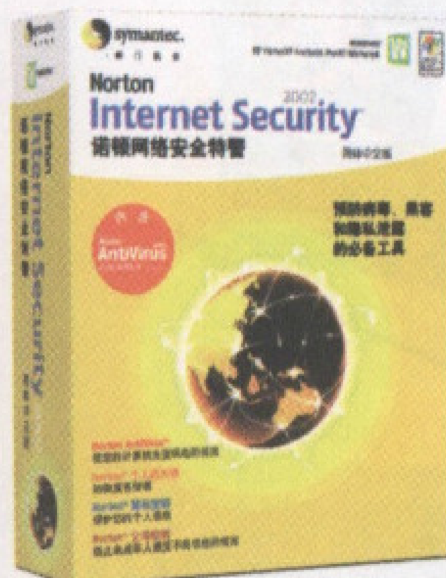


图4

安全防范软件篇

赛门铁克公司：诺顿网络安全特警2002　参考价格：299元



特色：

在对付网络上的恶意代码方面，《诺顿网络安全特警2002》可以自动阻挡病毒和恶意程序代码的攻击，独有的“程序型病毒拦截”技术能够自动即时侦测以程序方式执行的病毒；最新的“诺顿防病毒”还能够阻止发送或转发受病毒感染的电子邮件及附件，确保收发电子邮件的安全；它还可以抵御黑客入侵，保证个人资料安全，《诺顿网络安全特警2002》中集成的诺顿个人防火墙产品是基于规则的防火墙、应用控制和入侵保护功能结合到一起的个人防火墙。它可控制进出计算机的所有Internet连接，阻止所有入侵企图。其具有的诺顿保密控制组件通过提供即时信息过滤功能扩展了隐私权保护，以阻止用户因为不小心而将个人机密传送到不安全的网站，同时它还提供cookie阻塞功能，防止用户受到在线跟踪。

“网络安全问题的日益严重、复杂化，使国内用户越来越需要象赛门铁克这样能够提供全面、领先的互联网安全技术与解决方案的供应商为其提供服务。与国内外所有的安全厂商不同，赛门铁克是全球唯一可以称之为完全意义上的互联网安全厂商，赛门铁克掌握着业内最为领先的网络安全技术，具备了全面的互联网安全产品解决方案。在个人产品方面，赛门铁克旗下的诺顿系列安全产品领导全球零售市场并屡次获得行业大奖。并且赛门公司在行业中的地位也决定不可能放过中国这样一块肥沃的市场。”

3.Windows XP系统

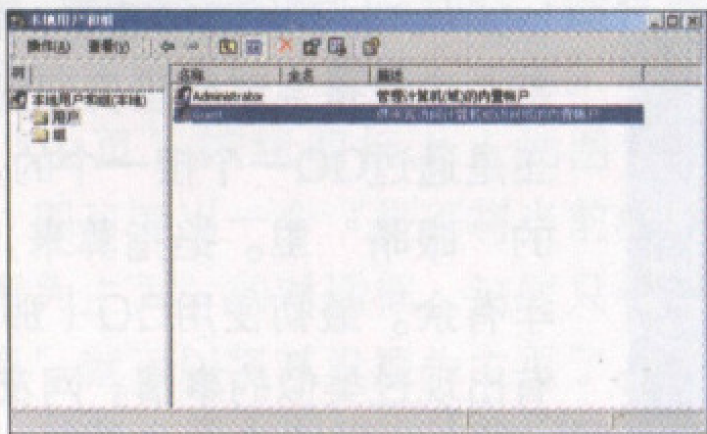
实际上WinXP修复了以前Windows各种版本的一些漏洞，它的安全性能比较优越，只是由于它刚刚发布不久就发现严重的安全漏洞，使得大家对它存在安全认识上的偏差，它最新的一些安全隐患可以通过如下系统配置来得到缓解。

A.通用即插即用服务（UPnP）漏洞问题的解决。

首先建议去微软公司下载最新的安全补丁。此外，还可以利用上述讲到关闭端口的方法来解决这个问题。UPnP流量采用UDP1900和5000端口，因此关闭这两个端口即可解决此类安全问题。

B.升级问题。

一定要去下载微软公司提供的最新安全补丁和一些升级程序，此外，在升级之前备份系统也非常必要，例如首先要备份注册表等。



用户组的配置

计算机信息网络国际联网安全保护管理办法

第四条 任何单位和个人不得利用国际联网危害国家安全、泄露国家秘密，不得侵犯国家的、社会的、集体的利益和公民的合法权益，不得从事违法犯罪活动。

第五条 任何单位和个人不得利用国际联网制作、复制、查阅和传播下列信息：

(一)煽动抗拒、破坏宪法和法律、行政法规实施的；

(二)煽动颠覆国家政权，推翻社会主义制度的；

(三)煽动分裂国家、破坏国家统一的；

(四)煽动民族仇恨、民族歧视，破坏民族团结的；

(五)捏造或者歪曲事实，散布谣言，扰乱社会秩序的；

(六)宣扬封建迷信、淫秽、色情、赌博、暴力、凶杀、恐怖，教唆犯罪的；

(七)公然侮辱他人或者捏造事实诽谤他人的；

(八)损害国家机关信誉的；

(九)其他违反宪法和法律、行政法规的。

第六条 任何单位和个人不得从事下列危害计算机信息网络安全的活动：

(一)未经允许，进入计算机信息网络或者使用计算机信息网络资源的；

(二)未经允许，对计算机信息网络功能进行删除、修改或者增加的；

(三)未经允许，对计算机信息网络中存储、处理或者传输的数据和应用程序进行删除、修改或者增加的；

(四)故意制作、传播计算机病毒等破坏性程序的；

(五)其他危害计算机信息网络安全的。

第七条 用户的通信自由和通信秘密受法律保护。任何单位和个人不得违反法律规定，利用国际联网侵犯用户的通信自由和通信秘密。

数字化历险

你说谎

■北京 王栋

☆enjoy star★enjoy friends☆，发给你的10个网友，再看看你的号！”老一套，我没空。

“亲爱的用户：为节约有效的网络资源，腾讯公司决定收回一部分长期不使用的QQ号码，现决定用此信息进行验证。在您收到这条消息后10日内，请您务必发给您的20位好友，当满20条时，系统将自动记下您的QQ号码，否则您的QQ号码有可能会被公司收回。敬请留意！”GG我即学过计算机也学过法律，你就收吧。

“周杰伦在QQ总部做客，他的号码是8523****。请把这个消息发给你的20个网友，不在线的也算，你的QQ将自动升级为QQ4000+，头象也会变成宝石蓝色，很灵的！我的已经升级。”喔，很有创意嘛，就凭你一个QQ号有8位长的菜鸟也敢……

在信息时代，世界上什么都有可能流行。但是Internet上不会流行感冒，但却正在流行谎言。上面的那几个就是互联网世界里流行的最usual的谎言。它们正是通过QQ一个接一个的，就像是接力塞最终传到你的“眼睛”里。掐指算来，我也在互联网上游荡了三年有余。最初使用QQ（那时还叫OICQ）的时候还没有出现过类似的事情。网友们使用QQ的唯一目的就是聊天。但是渐渐的终于有人耐不住寂寞，最早出现的是类似“连心链”的东西。例如：“这封信是给你送上好运的，这种做法发源于英格兰，它已经绕地球转了十次，现在好运正带给你，如果照办，你将在四天之内交上好运，这不是开玩笑，你一定交上好运不要将此信扣押，你一定在96小时之内将此信脱手，请你将此信复制20封，并寄出，看看4天之内将发生什么？有人会说我爱你！！”起初人们只是把它当作是一种游戏，就像是祝福一样只是希望能交上好运。于是，这种东西比病毒的传播速度还要快。从心理学上讲，发出这个消息的人真的很想找到自己的另一半哟。所以，也许它会有一定的成功率吧。从那时起谎言和符咒就开始在Internet上弥漫起来。类似“这是一个古老的符咒，请在收到此消息后发给20个网友。等发完后看看5天内家中会发生好事。不发的话你将有霉运1个月……”这样的消息在Internet上还有很多很多。但也有一些消息是求助或是寻人的，例如：“一女孩因迷恋网上聊天，离家出走去见一位网友，她的OICQ号码是4549****，网名叫风**，哪位网友见到请与她的家人联系，电话是0138********。请将这则消息发给你所在线的网友，不在线的也可以，只要发满15个，系统就会自动送你OICQ保护系统。献一点爱心吧，我发了，谢谢。你是我的朋友，我希望你能发出去，好吗？你只要复制就好了。”OICQ保护系统当然是不可能有的事。但是最后两句话写的不错，我喜欢。出于好心每次都有不少网友帮忙，但是如果一星期能收到十几条这样的消息就难免要怀疑一下她的真实性了。还有下面这样的“帮个忙好吗？把这个发给其他人，景德镇有个女孩子叫聂芳敏17岁得了白血病，希望大家帮助他，留住他的小生命。电话：0798-852****。把这完整 的发给20个以上的网友，不在线的也算。完成后系统自动加你为阳光天使。”阳光天使当然也是虚拟的，但是人家都把真名和电话留下了。应该是真的吧，如果你帮不了她什么就把这个消息传播出去吧。”但是有时候：“好久不见，你还是傻乎乎的一个人？爱不仅要说，而且要做！欲望之水……”这种消息就好讨厌哦。

QQ的好友名单里总是有几个号码特别长的或者年龄特别小的把这些消息发给你。这说明她是一个善良的“菜鸟”。我从不给好友发这些消息是因为我已经是一只善良的“老鸟”了，而且我不迷信。更有趣的是，有时还能收到一两个“盗版”的消息：“刘德华在OICQ总部做客，他的号码是8323****……”跟周杰伦的一模一样。是被别人识破了呢，还是又有了新版本？既然是这样那我也来凑凑热闹喽：“据考证！诸葛亮家的电话机可以发短信……”如果有一天你收到了这条消息，告诉你，源头在我这儿。P

Windows应用另类小技巧

■广东 廖年旺

一、查看Windows的运行时间

有时候为了测试系统，想知道到底Windows系统运行了多长时间，不必借助工具软件，只需打开“开始→程序→附件→系统工具→系统信息”菜单，在“系统信息”程序右边的窗口中显示的Uptime就是Windows系统从开机以来运行的时间，精确到秒。在打开的“系统信息”中，可以随时按F5刷新显示当前运行时间。

二、Ctrl+F4的使用

使用过Windows的用户都知道，用Alt+F4可以关闭当前程序，那么Ctrl+F4有什么作用呢？原来它可以关闭多文档窗口（MDI）程序中的当前窗口，典型的例子有Word 2000、WPS 2000、系统配置编辑程序等。如果当前只有一个文档，Ctrl+F4同样可以关闭它，但保持当前应用程序不退出。此外，在一些多窗口浏览器如Opera，NetCaptor中，Ctrl+F4的功能也是关闭当前窗口。

三、在浏览器中使用空格键翻页

当你在浏览器中查看一个比较长的超文本文件时，有好几种翻页的方法，其中有一种就是用空格键。按空格键可以向下翻页，按“Shift+空格”则可以向上翻页。

四、小巧的“音量控制”面板

双击Win98任务栏上的小喇叭，就会弹出“音量控制”面板，如果你觉得这个面板占用桌面太大，不妨按下“Ctrl+S”组合键，怎么样，感觉不同了吧？在再次使用“Ctrl+S”组合键之前，“音量控制”面板将保持这样“苗条”的身材。

五、不重新启动也刷新注册表

修改注册表后，保存对注册表的修改。然后同时按下“Ctrl+Alt+Del”组合键，在弹出的Windows任务列表，加亮“Explore”，单击“结束任务”，显示关机屏幕，单击“否”，稍候，弹出错误信息，单击“结束任务”，Windows浏览器即会和新的注册表一起重新装载。

六、在MS-DOS方式下也用鼠标

在Windows中鼠标可以说是必不可少的，其实在DOS状态下也能用鼠标进行选取，不信你试试：在Windows下启动MS-DOS方式，回到以前的DOS状态下，点击一下左上角的“标记”按钮（即排在最前面带虚线框的按钮），这时用你的鼠标在DOS窗口中选取试试，是不是很意外啊！当然你也可以进行复制或剪贴操作了。

七、快速进入MS-DOS路径

当我们打开Windows的MS-DOS窗口时，可以通过拖动一个文件或文件夹的图标至MS-DOS窗口，即可发现这个文件或文件夹的MS-DOS路径名称出现在DOS的命令提示符后了。

八、快速设置主页

平时在用IE浏览网页时，如果想将当前的网页地址设置为主页，只需用鼠标在IE地址栏里的“e”网页图标上单击左键，并将其拖到（拖动时，会有一个快捷方式的图标加载鼠标上）工具栏里的“主页”按钮图标上（如图1）放开，即可弹出一个“是否将当前的网页设置为主页”的对话框，这时只要点击“是”就可以将其设置为主页了。

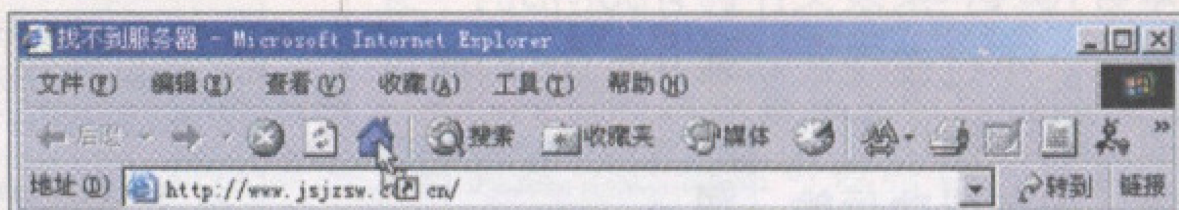


图1

另外，用上面的方法我们还可以快速收藏当前的网页到收藏夹，具体操作与上面基本一样，只是在拖动时，是将其拖到“收藏”的按钮图标上，拖动之后系统不会再有提示，而是直接将其收藏到收藏夹。

禁用你的软驱一法

■山东 西贝

时下，虽然因特网已成为病毒传播的主渠道，但通过软盘传播病毒仍是不容忽视的问题。如果不让他人随意使用你的软驱，则可在一定程度上减少电脑感染病毒的几率。

一、禁用你的软驱

1.在电脑的硬盘中新建一个文件夹，比如，你可以在C盘建一个名为“Softdisk”的文件夹。

2.在“开始”菜单中，单击“运行”命令，然后在“打开”框中键入“sysedit”，单击“确定”按钮，打开“系统配置编辑器”窗口。

3.在“窗口”菜单中，单击“C:\Autoexec.bat”，然后在编辑窗口中键入如下两条指令（如图1）：

```
@echo off
subst a: c:\softdisk
```

4.保存对“C:\Autoexec.bat”文件的修改，并关闭“系统配置编辑器”窗口。

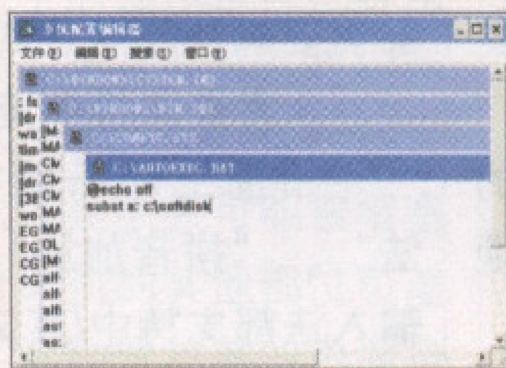


图1

现在重新启动电脑，再到“我的电脑”或“资源管理器”中去看看软盘的样子，哈哈，软驱的图标已变成了硬盘图标了。此时，当你单击A盘后，看到的其实是“C:\softdisk”

文件夹中的内容。

二、重温subst命令

为什么我们进行了如上操作后，软驱就变成了“C:\softdisk”文件夹呢？我们不妨先来温习一下DOS时代大家熟悉的subst命令。

使用方法一：subst [drive1: [drive2:]path]

使用方法二：subst drive1: /d

参数说明

drive1：指定要指派路径的虚拟驱动器。

[drive2:]path：指定物理驱动器和要指派给虚拟驱动器的路径。

/D：删除被替换的（虚拟）驱动器。

无参数：显示当前虚拟驱动器的清单。

至此你就已明白：subst命令的功能是使驱动器符与指定的文件夹等效，即以磁盘驱动器符代替文件夹名称。

三、解除软驱的禁用

由上述可知，要解除软驱的禁用，你只需在DOS模式的命令提示符下，键入“subst A: /d”，按下回车键即可删除被替换的（虚拟）驱动器。对该例而言，自然是删除虚拟的A盘了。P

微软拼音输入法4.0试用心得

■北京 M2

微软拼音输入法一直是笔者的最爱，相信有很多朋友也在使用它。近日拿到它的4.0内部测试版本，赶快在第一时间试用，以便让大家能抢先了解一下微软拼音输入法4.0的新特性。

笔者手里的版本是内部测试版，版本号1626，安装文件拥有33MB的“身材”。不过在现在动辄几十GB的硬盘面前还算小巧玲珑。安装成功后输入法栏里的微软拼音输入法3.0被升级成4.0（如图1）。

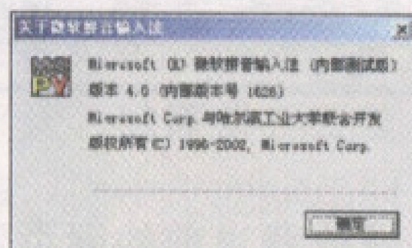


图1

一、微软拼音输入法4.0的新特点

1.繁/简混合输入

启动微软拼音输入法后屏幕下方出现输入法的状态条，可以看到与以前版本（微软拼音输入法3.0）相比，状态条上少了简/繁体切换和帮助按钮（如图2）。



图2

去掉帮助按钮可能是出于节省屏幕空间的考虑，而去掉简/繁体切换则是因为4.0版本已支持繁体和简体混合输入，就是说当输入“yu”的拼音时，在备选字里既可以找到“于”也可以找到“於”，这就方便了需要频繁进行简/繁切换的朋友，对于不需此功能的朋友也贴心地设计了可选择单独输入简体或繁体。

2.更人性化更灵活的输入法设置

在输入法属性窗口里（如图3），大家可以看到4.0版本给大家提供了更多更灵活的选择。

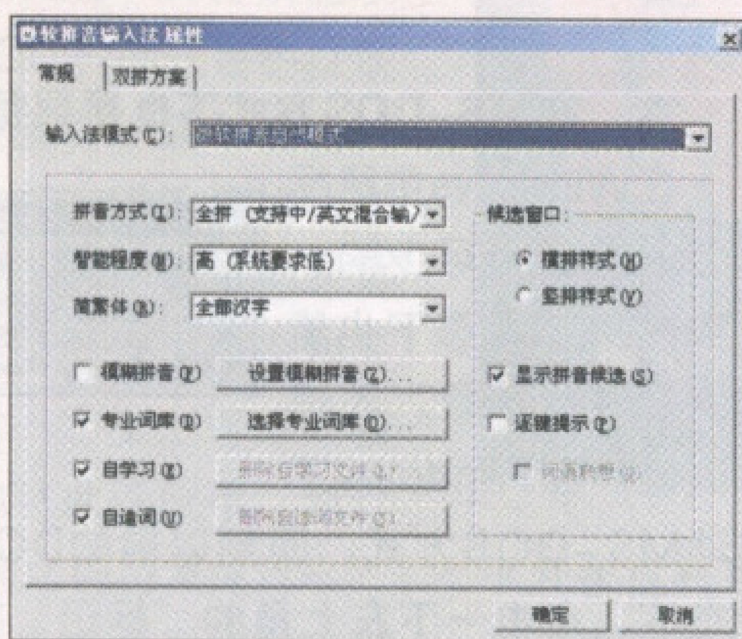


图3

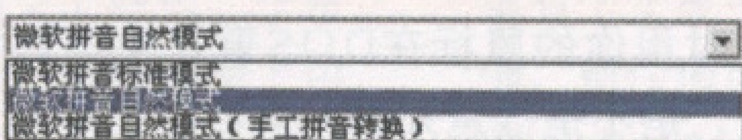


图4

其中输入法模式设置下拉框里如图4所示，有3个选项。这3个模式主要差别是在输入汉字时的确认方式不同，使用过微软拼音输入法的朋友都知道，其在正式输入汉字之前可以随时更改预输入格式里的内容，修改完毕后按空格键才正式确认。手工拼音转换是无需确认的，词或字直接输入文档。而自然模式和标准模式的主要区别在于一个是词语自动转换，一个是单字自动转换。两个都需要确认才能正式输入文档。

3.完美支持中英文混合输入

市面上流行的如“紫光拼音输入法”、“拼音加加”、“智能狂拼”等输入法都支持中/英文混合输入，微软拼音输入法3.0虽然支持中/英文混合输入，可在使用中如果有某个英文单词与某个汉字拼音相同（如“you”），则输入法会自动转化为汉字，而且不可修改。4.0版本则吸收其他几种输入法软件的精华，提供了对中/英文混合输入的完美支持。只需在属性窗口“拼音方式”下拉框里选择“全拼（支持中/英文混合输入）”便可（如图5）。4.0版本增加了两种功能：回车键直接输入组字窗口内容和修改前面汉字的拼音为英文。

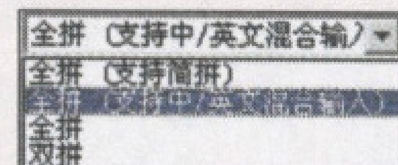
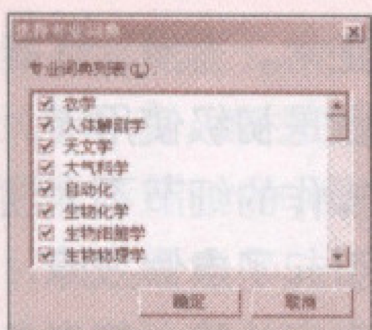


图5

使用中发现灵活地使用空格和回车可使你的中英文混合输入如鱼得水。如输入“you”，如果按空格再回车则输入“有”，如果直接按回车则输入英文“you”。在输入长串的中英文混合字符时，如果某个英文单词被错误识别，只要把光标移到字的前面按“0”，就会发现英文已经出现在“组字窗口”里了，只要再按回车确认就可输入文档。输入常用的单词如teacher、study、internet等微软拼音输入法都表现出了很好的识别率。不过在设置成中英文混合输入时就不能使用简拼输入（以前叫做不完整拼音输入）了。

4.数量众多的专业词库

微软拼音输入法里集成了众多的专业词库，有很全很细致的分类，这保证了在输入汉字时可以更智能地识别和更少地修改，还可以去掉不常用的字库，极大提高输入速度（如图6）。如果微软提供一个如Windows Update类型的


图6

工具，可以从网上下载更多更大的词库就更好了。这是我这等懒人的想法，如果需要，完全可使用自造词工具来自造词库。在使用中感觉4.0版本表现出了惊人的整句识别能力，笔者这篇文章打下来，只有不到10个需要在候选窗口重新选择的情况。可以说这是一个输入法软件最有竞争力的地方。

5.其他增加功能

提供两种辅助输入法：Unicode输入法和Gb18030输入法。增加了“中文数字/单位”软键盘。

二、缺点和不足

1.兼容性不好

很多常用的程序中无法运行或出现“非法操作”，包括PowerPoint、Foxmail、Windows 2000的命令行窗口等。不过这不是普遍现象，笔者的Windows 2000就很少出现以上问题，推荐想尝鲜的朋友去微软主页下载最新的系统补丁。

2.手写板无法打开，可能是程序没完善的缘故。

3.卸载不方便，很多网友说无法卸载，其实只要重新运行mspy.msi，选择“Will be remain uninstalled”即可。

4.以上都是程序的Bug，相信正式版推出后可以得到改善。不过微软拼音输入法的老毛病还是存在，比如说自学习功能，笔者建的一个数据库要输入多个“男”字，可是在输入法的候选窗口“男”字要经过多次才能变成缺省字。

5.程序的速度响应稍微有点慢，可能是因为字库大的缘故，可以尝试去掉用不着的字库。

总的来说，微软拼音输入法4.0非常值得升级。更智能、更人性化是大家所期望的，也是软件发展的潮流。不过从4.0版本的诸多新特性里，可以看到许多别的优秀中文输入法软件的身影。微软总是这样，1.0、2.0还很烂，可到了3.0、4.0的博采众长时，能与之抗衡的就越来越少，再加上微软的免费捆绑政策，留给其他厂商的生存空间会越来越小。希望国内其他输入法软件开发商能再接再厉，开发出更好更方便的输入法软件。P

解析打印机的虚假警报

■江苏 弯弯

现在无论在家里还是在单位，打印机都是必须的办公用品。然而许多初级用户由于对打印机的特性或某些设置不熟悉，经常遇到各种各样的故障，这些故障给正常工作带来了很大的麻烦。难道打印机会如此“脆弱”吗？非也，其实这些故障中有许多并不是真正的故障，而是使用者因错误认识或误操作造成的。下面笔者就向大家介绍几则打印机的虚假提示，并详细解释出现提示的原因以及解决的对策。

一、虚报墨粉耗尽

如果你使用的是激光打印机，可能会遇到这样的怪现象，那就是新更换墨粉几天后，打印机中的墨粉传感器就自动探测到墨粉盒中的墨粉已经用完，同时打印机也会亮灯提示必须更换新墨粉盒，否则就不能继续完成打印任务。是不是所选择的墨粉盒是次品，里面墨粉含量不足呢？还是打印机耗用的墨粉需求量大呢？笔者曾把上述现象中提示墨粉已“用完”的墨粉盒打开，发现盒中的墨粉至少还有2/3的余量，为什么在墨粉的余量还相当多时，就出现了墨粉耗尽的错报提示呢？经过向专业销售商询问后得知，如果打印机在墨粉含量还很多时，就出现墨粉耗尽的虚假提示，很可能是打印机中的墨粉传感器对当前使用的墨粉太过敏感，解决该现象的简单方法是把墨粉盒拿出来用力晃动几下，再继续使用，不过这种方法只能暂时排除故障，过一段时间后该现象又会重新出现，较有效的解决方法是用棉花等遮蔽物将墨粉传感器遮挡起来，不指望靠它报警，而是根据打印效果直接判断，直到墨粉接近用完为止。当然，上面所提到的虚报墨粉耗尽的故障并非出现在所有类型的激光打印机中。

二、虚报墨水耗尽

激光打印机中的虚报墨粉耗尽故障与喷墨打印机中的虚报墨水耗尽故障是否属于同类故障呢？答案当然是否定的。后者是表示在墨水指示灯显示为仍有墨水的状态下，打印出来的作品却没有墨水痕迹。现在的喷墨打印机控制面板上都有墨水状态指示灯，用户通过该指示灯能判断墨盒中的墨水是否已经用完，以便及时更换，那么为什么在指示灯显示为仍有墨水的状态下打印时却没有墨水呢？许多人怀疑喷头可能被堵塞了，还有人认为打印机的其他部位可能出现故障了。其实这种假故障的出现与用户设置有关，一般来说用户在首次使用打印机时应设置墨盒的打印方式为最省状态。墨盒可以打印的张数不定，主要看你第一次使用时设置的打印方式。如果墨盒第一次装入时设置的是照片纸，实际上你只打了几张照片，程序往往会多计算一些墨水用量；如果你开始就设置为最省状态，程序就可能少计算墨水用量。而在墨水实际已经耗干的情况下，指示灯仍会显示打印机中的墨盒还有余量。要排除这种虚假故障，只要把墨盒重新取出来后再立即放进打印机，通过使用控制面板中的清洗键或打印机自带工具软件进行清洗，重复数次，打印机的墨水又可以继续使用一段时间了。取出墨盒是使打印机内部传感器进行复位，从而确认安装了新墨盒，但注意不要在关机状态下进行，在墨盒没有用完时最好不要随便取下，以防造成浪费。虚报墨水耗尽故障其实是打印机设计的需要，这种现象几乎会出现在每台喷墨打印机身上。

三、虚报纸张用完

明明打印机中装有纸张，但偏偏还是发出缺纸报警，这是怎么回事呢？通过对打印机本身结构的研究发

现，大多数普通类型的打印机内部都有一个专门用于检测纸张是否存在的光电传感器，如果有纸张，传感器就会把检测到纸张存在的信号反馈给打印机控制芯片，如果没有纸张，传感器就检测不到纸的存在，它也会向打印机的控制芯片返回一个检测不到纸张的电信号，控制芯片收到缺纸信号后就接通相关指示灯报警，告诉用户由于缺纸而无法继续使用打印机。根据以上工作原理，就不难解释为什么打印机有时在有纸状态下，仍然会发出虚假缺纸警报——如果光电传感器表面很脏，例如上面覆盖了一层厚厚的灰尘，就很容易影响其灵敏程度，这样即使纸张已经插入到打印机中，光电传感器由于表面脏污等原因而不能正确感光，从而出现虚假报警。要排除这样的虚假故障，只要注意保持打印机使用环境的整洁，并定期对打印机进行清洁就可以了。

四、虚报无法找到打印机

所谓虚报无法找到打印机是指在用户向打印机发出打印命令后，系统竟然向用户提出警报，告知当前系统没有检测到打印机或打印机没有任何响应。正常情况下，用户在发出打印命令或请求后，如果打印机无任何响应或无法进行反应时，用户肯定会怀疑打印机电缆线没接好或打印机出现了大故障。打印机由于频繁使用的原因，在日常工作中出现各种各样的小毛病也属于正常现象，不过正品打印机决不会这么容易损坏，毕竟打印机是高技术含量的电子产品，所以我们有理由相信出现这种无任何响应的毛病肯定不正常。当然，怀疑打印机出现故障的多数是初级使用者。由于他们对一些基本操作的细节不太注意，导致操作不当，引起了虚假故障，就以为打印机出现了真实故障。笔者也曾经遇到打印机无法响应的情况，后来发现在等候打印的任务队列中，有许多任务处于等待状态，也就是说打印机的缓存中已经有不少任务在等候打印，如果此时再单击打印命令，缓存就无法接受新增任务，最后表现出来的就是无响应状态。解决这种假故障的最简单方法就是重启计算机，重启后打印机缓存中的内容就自动清空了。有的激光打印机可能长时间没有使用而处于休眠状态，只要用户按一下打印机控制面板中的激活键便可解决问题。P

硬盘坏道的发现与修复

■河南 郭智涵

就算硬盘的日常使用与维护再好，都有可能产生坏道（其中的原因很多，比如：硬盘的质量问题等）。一旦硬盘出现了坏道，大家也不必惊慌，我把一些识别与修复硬盘坏道的方法告诉大家，帮助大家度过难关。

硬盘的坏道共分两种：逻辑坏道和物理坏道。逻辑坏道为软坏道，大多是软件的操作和使用不当造成的，可以用软件进行修复；物理坏道为真正的物理性坏道，它表明硬盘的表面磁道上产生了物理损伤，大都无法用软件进行修复，只能通过改变硬盘分区或扇区的使用情况来解决。

知道了硬盘产生坏道的原理，现在让我们来看看硬盘产生坏道的一般现象。

在你打开、运行或拷贝某一文件、程序时，硬盘的操作速度变慢，长时间反复读盘，然后出错，或Windows提示“无法读取或无法写入文件”，严重时出现蓝屏等现象。

硬盘读写的声音由原来的“嚓嚓”的摩擦声变为怪声。

每次进入系统时都自动运行Scandisk进行硬盘扫描，或硬盘扫描时出现红色的“B”的标记。

在排除病毒的情况下，电脑启动时无法从硬盘引导。自检时，屏幕提示“Hard disk drive failure”或“Hard drive controller failure”及类似信息。

硬盘无法启动时，用软盘进行引导，出现“Sector not found”或“General error in reading drive C”等信息。还有就是可以转到硬盘所在盘符，但无法进入。

格式化硬盘时，到某一进度停滞不前，最后报错退出。

对硬盘用“Fdisk”命令进行分区时，到某一进度会反复进进退退，不能完成。

如果你在日常对电脑的使用过程中，出现了上述情况或类似现象，那可要小心了，你的硬盘可能已经出现坏道！

首先，我们先确认硬盘的坏道是逻辑坏道还是物理坏道，方法很简单。在电脑刚刚启动时，按“F8”键，选择“Command Prompt only”进入DOS模式（操作系统必须为Win95/98，若为Win2000/XP请使用DOS启动盘），执行“scandisk x:”（X为盘符），Scandisk程序便会检查硬盘，对产生的逻辑坏道会自行弹出对话框，选择“Fix it”对逻辑坏道进行初级修复。如扫描程序在某一进度停滞不前，那么硬盘就有了物理坏道。

对于已进行初步修复的仍有逻辑坏道的硬盘，正常启动后回到Windows下，进入“我的电脑”中选择有逻辑坏道的硬盘，单击鼠标右键，选择“属性”→“工具”→“开始检查”就弹出“磁盘扫描程序”，选中“完全”并将“自动修复错误”打上勾（如图1），单击“开始”，就开始对该分区进行扫描和修复。

而对于有物理坏道的硬盘，上述方法就无能为力了，但也不是没有办法。

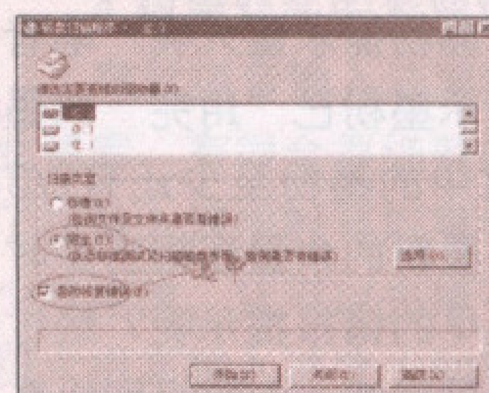


图1

最简单的方法就是，如果硬盘还没过质保期，就去找销售商，让其想办法（别

忘了带发票）。但如果过了质保期或遇到了奸商，就只好自己想办法了，下面我就介绍一种用"PartitionMagic"（分区魔术师，以下简称PM）修复硬盘的方法。

道理很简单，通过对硬盘的重新分区，隐藏有物理坏道的硬盘空间，对其实行隔离。具体的作法是：首先启动PM，选中"Operations"菜单下的"Check"命令，对硬盘进行直接扫描，标记坏簇后，选中"Operations"菜单下的"Advanced"→"bad sector retset"（如图2），最后把坏簇分成一个独立的分区，再通过"Hide partiton"命令将分区隐藏，至此大功告成。

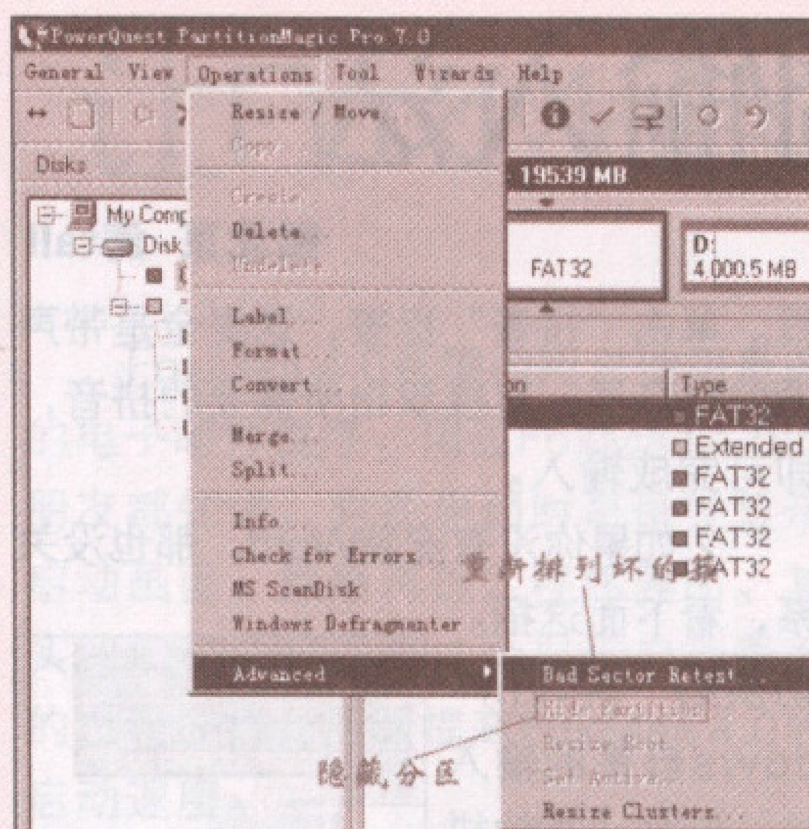


图2

如果电脑启动时出现信息"TRACK 0 BAD,DISK UNUSABLE"，那么修复起来就比较麻烦，因为此信息说明硬盘的零磁道损坏了，一般出现这种情况，大多数人就把硬盘作报废处理。但并非绝对不能修复，原理十分简单，只要用1扇区代替0扇区就行了，下面让我们试试吧！

这次请"DiskMan"来帮助我们，它是一款比较常用的硬盘工具，大家可以在华军软件园下载（bj.onlinedown.net）。下载后在纯DOS运行，在"硬盘"菜单中选中要修改的盘（一般为C盘），然后依次进入"工具"→"参数修改"→将"起始柱面"的值由"0"改为"1"，确定后保存退出。就可以对硬盘进行重新分区了。

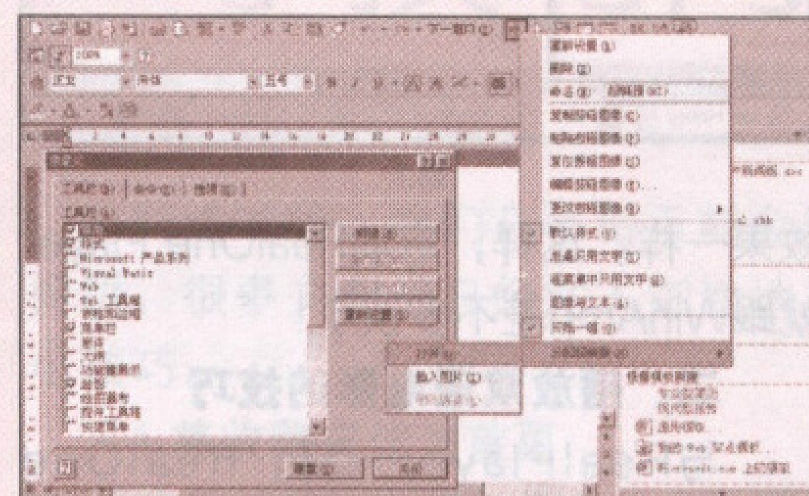
如果出现问题后上述方法均不奏效，那只好使用终极大法——低级格式化。这是笔者最不推荐使用的一种方法，因为低格会重新划分磁道和扇区、标准地址信息、设置交叉因子等信息，会对硬盘造成剧烈磨损，对于已存在物理坏道的硬盘更是雪上加霜，且低格会将所有的数据清空，更是一个不可逆的过程。因此不到万不得已，千万不要低格。常用的低格工具有DM万用版，LFORMAT等，均可在华军软件园下载。切记，低格后的硬盘一定要用"FORMAT"进行高级格式化后才能使用。P

在Office 2000/XP中调用外部程序

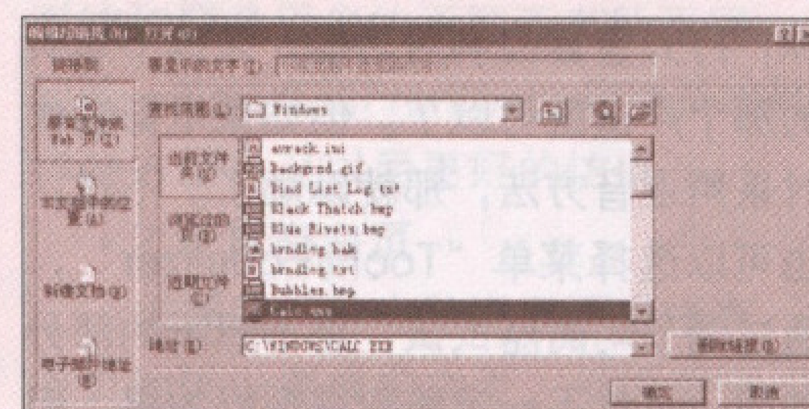
■山东 金延强

Office 2000/XP是我们日常办公所必不可少的软件之一。在某些特殊情况下，在编辑Office文档时，可能要调用其它程序，通常的做法是打开"开始"菜单，然后找到"程序"中的相应命令。如果我们安装的软件比较多，那么要从众多"程序"菜单中快速找到自己所需的程序，也并不是一件非常容易的事，再说有的程序并不在"程序"菜单中；如果从文件夹中去打开的话，就更麻烦了，那么能不能在Office程序中直接调用外部程序呢？当然可以了，下面我们就来看看如何利用"分配超链接"实现这个功能，以在Word XP中添加"计算器"程序为例：

1.启动Word XP，单击"工具"菜单中的"自定义"命令，打开对话框，在"自定义"对话框打开的情况下，鼠标右键单击工具栏上的任意一个按钮，这里以"插入超链接"按钮为例，在弹出的快捷菜单中选择"分配超链接"中的"打开"命令（如图1）。


图1

2.在打开的"分配超链接"对话框中，按下"查找范围"右侧的下拉按钮，找到C:\WINDOWS\CALC.EXE，按下"确定"按钮退出（如图2）。


图2

3.以后要调用计算器时，只要单击"插入超链接"按钮，就会弹出一个安全警示对话框，单击"确定"按钮即可启动计算器程序。

4.如果你还想进一步个性化的话，可以在如图1所示的菜单中进行"命名"、"编辑按钮图像"和"更改按钮图像"等操作。

注意：在第一步选择工具栏按钮时，尽量选择那些平常用不到的按钮，因为"分配超链接"会将替换当前分派给该按钮的命令，比如我们上面的例子使用了"插入超链接"按钮来调用计算器，那么以后单击"插入超链接"按钮时，就会打开计算器，而不是原来的插入超链接了。如果你要插入超链接可以通过"插入"菜单中的"超链接"命令来实现；如果想要撤销分配超链接的话，只需选择"重新设置"命令，或者选择"编辑超链接"中的"删除超链接"命令即可恢复该按钮原有的功能。分配超链接的对象不一定是应用程序，也可以是文件夹和具体文件。如果是文件夹，单击该按钮会打开该文件夹；如果是文件的话，系统就会调用相关的程序来打开该文件。P

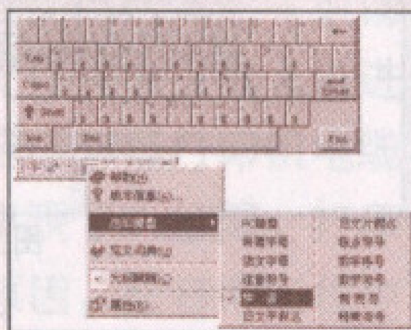
几种拼音声调输入法

■北京 涛tall

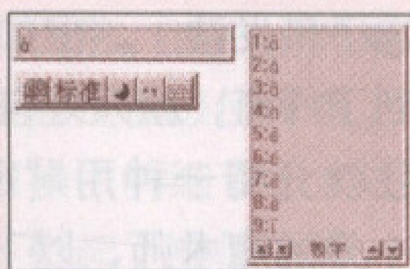
有次帮一位朋友打语文方面的材料，需要输入带声调的拼音。别看这小小的拼音，还真难住了不少人——老外发明的键盘上可没为我们准备这东西。怎么办呢？经过仔细摸索，我总算找出了几种解决方法。

1.微软的Word还算是为我们中国人着想了，它里面就内置有这个功能。打开Word2000，选择“插入”→“特殊符号”，弹出“插入特殊符号”对话框。单击“拼音”标签，这里全是带声调的拼音了，直接双击所需要的拼音，即可完成输入。

2.如果你没有安装Word，那也没关系，看下面这招。


图1

切换到一种Windows自带的输入法，例如“微软拼音条”上边的“开启/关闭软键盘”按钮打开软键盘（如图1）。再在上面单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“拼音”。这时软键盘上就可以看到带拼音的字母了。


图2

3.还有一种更简单的方法，但要求你使用的是“智能ABC”输入法。切换到“智能ABC”，直接在输入框键入“V8”（这个“V”是符号输入的开关，若要输入其它符号，就可用V+其它的数字）。用加（+）减（-）号翻页，按数字键选择需要的拼音就可以了（如图2）。

RealOne Player使用技巧五则

■四川 西山月

RealPlayer相信大家一定十分了解，如今它的制作商RealNetworks又推出了新一代支持更多媒体格式、网络功能更强的播放器——RealOne Player！虽然现在RealOne Player的使用一定不如RealPlayer普及，不过我相信不久后情况会有所改变，下面就介绍一些关于RealOne Player的使用技巧。

一、快速启动RealOne Player的技巧

众所周知，RealOne Player的启动速度是很慢的。不过，如果按下面的方法对它进行一些调整，问题基本可以解决。在Real文件夹搜索netid.smi和getmedia.ini两个文件，然后将它们更名，比如分别改为“netid_bak.smi”和“getmedia_bak.ini”。然后，启动RealOne Player试试，是不是感觉快些了？不再播放那段听厌的音乐，也不再试图打开软件主页了。再作一点小小的修改，效果会更好，那就是选择菜单“Tools/Album Info/Hide”，隐去作品简介。这样，启动界面就变成图1所示画面了。另外，如果你不常使用RealOne Player媒体浏览器的话，关闭它，对加速启动过程也有明显效果。操作方法如下：点击播放器窗口右上角地球旁边那个箭头，去掉“Show Media Browser”前面的勾，或者直接按快捷键Ctrl+B，


图1

效果一样。这样，启动RealOne Player就跟WinAmp差不多快了！

二、播放双语电影的技巧

与RealPlayer一样，RealOne Player也不能单独调节左右声道的音量。这给播放双语影视带来麻烦，左右声道两种声音同时送出，混杂不清，让人越看越烦。如果电影是立体声的，那好办，双击系统任务条中的音量喇叭图标，打开音量控制对话框，关掉不想听的那个声道就可以了。但如果电影制作时采用混音方法，那就麻烦了。不过，也可以选择菜单“Tools/Equalizer”，通过调节均衡器试试，将不想听的部分关闭。虽然不一定能取得很好效果，但能有一定改善。需要说明一点，初始状态下，RealOne Player均衡器仅为三段，功能很弱，点击均衡器面板上的升级按钮，可以升级为十段，那样，调节效果就好得多。不过，这一升级已经不是免费的了。

三、几个“隐藏”的快捷按钮

在RealOne Player窗口上，有几个小图案，看上去并不起眼，有的朋友可能不知道它们还能按，但它们却是货真价实的按钮，有各自的专门用途，可以给我们操作带来便利。一个是播放器右上角那个地球图标，点击它，可以快速关闭或者打开RealOne Player的下半个窗口——媒体浏览器；另一个是播放器右下角的喇叭按钮，看上去它更像是一个普通的标志图案，其实它是快速打开或关闭声音的切换按钮。最后，还有两个功能相关的按钮，它们在播放器下部播放按钮的右边，很多人知道它们有快速跳到下一首或者上一首曲目的功能，但不知道一直按住它们还有快进、倒带功能。

四、使网上播放更加连贯的技巧

默认设置下，RealOne Player每下载30秒钟或4MB影音文件就开始播放，所以，遇到稍大的影视文件，播放一会儿，就要停一会儿，给人很不痛快的感觉。适当修改两处设置，可以使这种情况得到改善。操作是，点击菜单“Tools”→“Preferences”，选择“Connection”下的“Playback Settings”，将“Buffered Play”下的30秒改为300秒甚至更长（如图2）。

其次，选择“Content”，按“Settings”按钮，将缓存大小调到

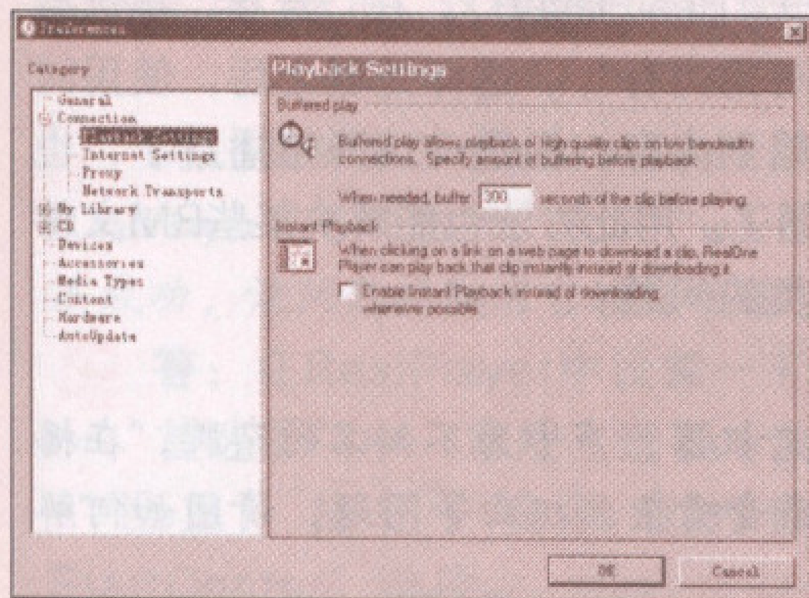


图2

50MB或者更大（如图3）。这样，以后欣赏网上影音就更连贯了。

五、专门针对老机的优化措施

首先，得适当降低CPU的占用

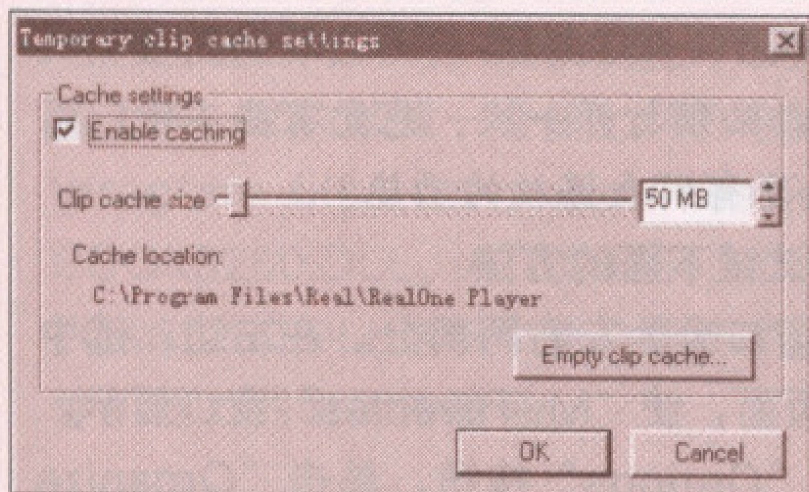


图3

率，操作是，点击菜单“Tools/Preferences”，选择“Hardware”，切换到硬件面板，将CPU占用率滑块左移，具体移多少，得根据机器性能而定，一般以不超过一半为宜。注意，此修改会使画面质量降低，不过，对于低档机来说，为了能正常播放，这也是没有办法的办法。其次，如果声卡较旧，应该禁用16位声音，而使用8位。操作方法如下：在刚才的面板上，点击“Settings”按钮，选择“Disable 16-bit sound”。再次，如果播放仍不正常，可以禁用显卡优化。操作方法如下：仍然在硬件面板上，去掉“Use optimized video display”前面的勾，结果如图4。P

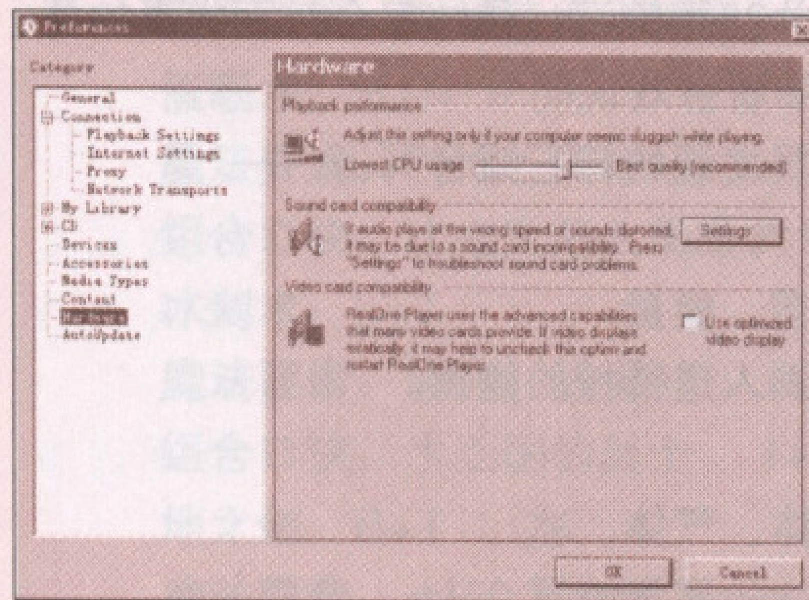


图4

让FoxMail 4.0启动更快

■湖南 周进

FoxMail 4.0是国内用户使用最多的电子邮件程序，用过FoxMail 4.0的朋友都知道，它在启动时总是先显示启动画面，然后再进入程序界面。其实我们完全可以将这个显示启动画面的过程去掉，从而提高FoxMail 4.0的启动速度。

1.在Windows桌面上找到FoxMail的图标，然后用鼠标右键在FoxMail图标上单击，从弹出的快捷菜单中选择“属性”命令，打开FoxMail属性对话框（图1）。

2.这时在“目标”输入框中显示的文字信息就是FoxMail 4.0程序的完整路径及文件名，例如“C:\Program Files\FoxMail\FoxMail.exe”。在“目标”输入框中文字信息后面添加一个空格和“-nosplash”，单击“确定”按钮关闭对话框。

以后当你双击Windows桌面图标快捷方式启动FoxMail 4.0时，就会跳过启动画面而直接进入FoxMail 4.0程序，这时你可以看到启动速度比以前变快了。

如果你是通过单击快速工具栏上的FoxMail图标的方式来启动FoxMail 4.0，你只要按照上述方法修改“属性”对话框中“目标”框中的内容即可。

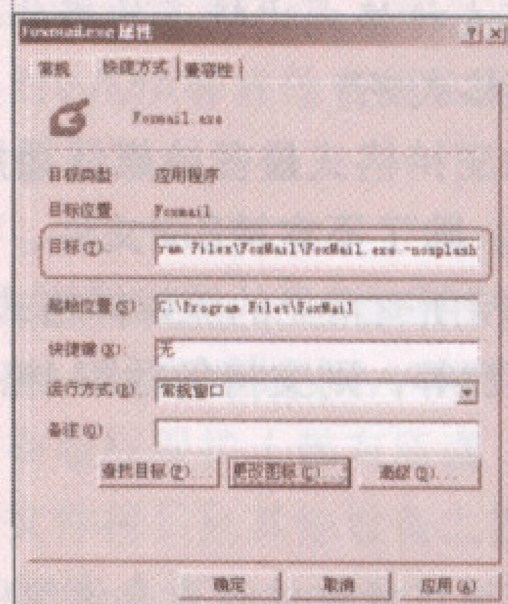


图1

此方法对最新版本的FoxMail 4.1程序也适用。P

IE小技巧两则

■陕西 王伟

网络时代，我们几乎每天都会使用IE浏览各种信息，关于IE的使用技巧问题，很多文章都已经深入细致地探讨了，在这里另外介绍两个非常有用的小技巧。

1.将收藏夹作为首页

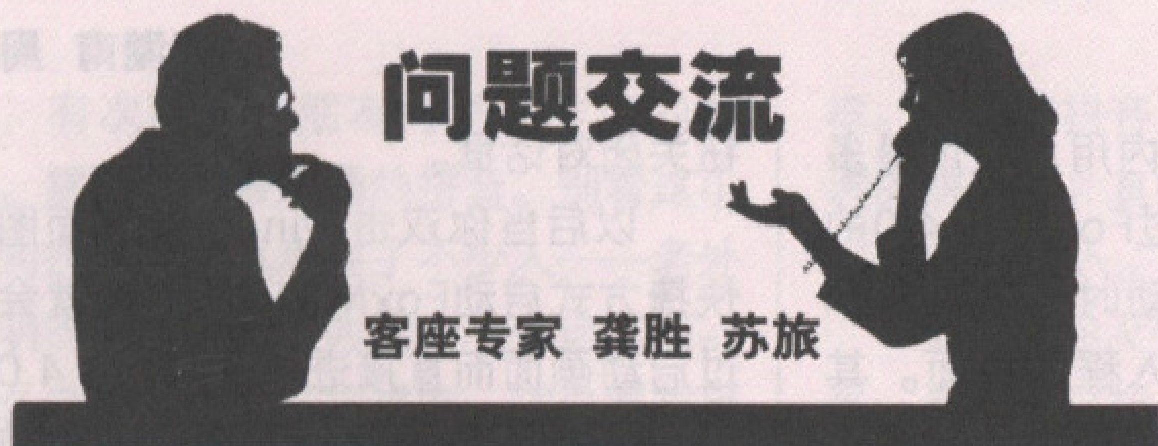
我们经常将访问概率最大的主页作为首页，这样是为了工作需要或信息查找的方便，而平时我们在访问网站后，也将一些有用的网址放到收藏夹中以备以后随时访问，其实我们也可以将收藏夹设置为首页。以Windows 2000为例，在IE的“工具”→“Internet选项”→“主页”处填写为File:///C:/Documents and Settings/Administrator/Favorites即可。当然，这里收藏夹在电脑中的路径视操作系统和登录用户的不同而有所不同。利用这种办法，我们也可以将平时最经常访问的一些站点用Frontpage等网页编辑工具，自己制作一个文件并设置成首页，这样就方便自己以后更好的访问了。

2.设置空白页

如果我们的电脑配置不是很高，为节约系统资源起见，一般我们会将上述的首页地址设置成空白页，但设置完成后在IE的地址栏中还会出现About:blank字样，这样在输入新网址时不是很方便，而且没有做到真正的空白页效果。我们可利用下面的方法设置IE中真正的空白页。在IE的快捷方式中，右键点击图标，选择“属性”，在弹出菜单的快捷方式选单中选择“目标”，这里的信息为“C:\Program Files\Internet Explorer\IEXPLORE.exe”，在它之后添加“-nohome”字样即可。P

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5



媒体制作、播放问题集（上）

问：目前支持格式比较多的媒体播放软件有哪些，都支持什么样的格式呢？

答：目前支持格式最多的媒体播放软件当属Windows Media Player，除了不支持RM文件、QuickTime的MOV文件外，几乎支持所有常见的流媒体格式。其他软件还有金山影霸、东方影都等，则支持包括RM格式在内的常见流媒体格式。

问：如何通过修改注册表来清除RealPlayer播放列表历史记录？

答：运行Regedit，打开注册表，依次打开“HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/CLASSES/Software/RealNetworks/RealPlayer/6.0/Preferences”，该分支下有多个“MostRecent Clips”主键，删除它们就可以了。

问：我的电脑配置很低，在使用RealPlayer Plus播放RM格式的电影时，只听见声音，却看不到图像。请问有解决的办法吗？

答：可以试试把图像文件预读到内存中再播放。步骤是打开“控制面板”→“RealPlayer”，在“连接”里选择“缓冲全部剪辑到可用内存”。这样处理之后，使用时虽然要等待数据剪辑到内存，但是一旦开始播放了，也就不会出现上述问题了。用此方法也能解决某些RM文件播放时无法快进之类的问题。

问：我有一台老机器，声卡为不知名的杂牌，在播放RM音乐时出现声音嘈杂、扭曲等问题，请问如何解决？

答：原因很可能是声卡对16位声音支持不好所致。解决办法是打开“视图”→“首选项”，选“性能”标签，点击“声卡兼容性”右边的“设置”按钮，在打开的窗口中选择“禁用16位声音”和“禁用自定义采样速率”两项。

问：我近日购买了一套Real格式的连续剧光盘。观看时发现，每一集都必须打开一次，感觉有些不便。请问如何让RealPlayer具有列表播放的功能？

答：我们可以试试下面的方法：

RealPlayer的窗口分为左右两部分。在左边，选中以“√”为图标的页面，使“My Favorites”窗口显示。然后单击窗口下的“Options”按钮，单击“Organize Favorites”项，在出现的窗口中单击“New Folder”，取一个名字，至此，我们建立了一个文件夹，在其名下的各个文件将被依次连续播放。

回到RealPlayer主窗口，打开第一个电影文件。单击窗口下面的“Add to Favorites”，在出现的窗口中，“Title”项使用默认值即可。“Folder”是一个下拉列表，选中刚才建立的目录。接着打开第二集，重复上述过程。完成后在“My Favorites”窗口中选中该文件夹，再单击下面的“Options”按钮，使用“Play Favorites in

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《圣女之歌》问题集

问：为什么游戏中观看动画的速度会很慢？为何会无缘无故跳出游戏？

答：1.必须先确定在游戏进行时没有执行常驻的防毒软件，并且没有设定屏幕保护程序。

2.在进入游戏前将桌面的分辨率调整至最低（640×480）。

3.调整虚拟内存大小至1GB或更高。

问：为何在运行游戏看完动画后，只看到水母飘啊飘，没有看到任何选单呢？

答：最可能的原因是安装的目录名过长，例如安装到“X:\……\……\……\风雷时代\圣女之歌”。要解决此问题，请重新安装到比较短的目录，例如“X:\风雷时代\圣女之歌”，应该能够解决。

问：《圣女之歌》中有很多符石，能不能简单地介绍一下它们的意义及组合要诀？

答：圣女之歌共25颗符石，具体每个符石代表的意义就不介绍了，请参看游戏说明书！

下面将目前已经发现的符石组合列出——

治疗术：M+S
魔法要素：人道、能量
组合口诀：充满人道精神的能量；
东气术：G+H+I
魔法要素：群体、气体、冰
组合口诀：冰冷的寒气笼罩众人；

文件夹名”选项。这样就可以连续欣赏这些RM文件了。

问：我安装了RealPlayer，Windows启动后，RealPlayer就自动运行，我用“msconfig”程序把它禁掉也不成功，请问怎样取消它的自动运行？

答：在RealPlayer中设置一下就行了。在“视图”→“首选项”中“常规”选项卡中点击StartCenter的“设置”按钮，在弹出的窗口中取消“启用StartCenter”选项。

问：前几天，我用RealPlayer Plus 8.0播放用RealProducer Plus 8.5制作的RM文件时，RealPlayer Plus却提示“请稍候，RealPlayer Plus正在联络RealNetworks以获取软件”，不能播放。请问如何解决？

答：这是提示你RealPlayer Plus需要升级，如果你的电脑能连上网的话，很快就能升级完毕。如果你的电脑不能上网，那你就找一台能上网的电脑，升级完成后，将C:\program files\Common Files\Real\codecs目录下的COOK3260.DLL、ATRC3260.DLL、COKR3260.DLL、TOKR3260.DLL这四个动态连接库文件拷贝下来，并覆盖你机器上的老文件即可。

问：前不久我买了台MP3播放器，该机音色还行，但对于有些自己制作的MP3不能播放，而从网上下载的MP3乐曲都能播放，请问是不是MP3驱动程序版本太低的原因？

答：这和MP3播放器的驱动程序没有关系。主要原因在于MP3在制作时可以采用各种采样频率，比较标准的有64kHz、96kHz、112kHz等（采用频率越高，音质越好，但文件体积越大），而大多数MP3播放器只支持采用标准频率压缩的MP3文件。一般网上下载的MP3文件，都采用较为标准的采样频率，而自己制作时可能采用非标准采用频率，这就可能导致在某些MP3播放器上无法播放的情况，很多MP3播放器都存在类似问题，甚至有些MP3播放软件也会有此问题。因此建议大家在自行制作MP3文件时，一定要使用自己MP3播放器能够支持的采用频率。另外还有MP3 Pro格式，目前好像尚无播放器能播放。

问：最近我还发现WMA格式的音频文件也无法在我的MP3播放器上播放，请问原因是什么？

答：WMA文件的播放问题和两个因素有关，首先要确认播放器本身是否支持WMA格式文件的解码，现在支持WMA格式的MP3播放器并不多，有个别高档产品可通过刷新固件来提供对WMA等其他音频文件的支持。

如果你确认播放器本身的确支持，那就与WMA文件的版权保护有关了。和MP3可完全“自由”复制不同，WMA文件是存在版权保护的。大多数朋友都采用Win98自带的Windows Media Play来压缩WMA格式的文件，一般压缩后的文件会带有版权保护（带有所谓“许可证”），你无法随意将这些文件拷贝到其他设备上播放。建议大家采用第三方软件（如Audio Converter），来制作WMA文件，就不会存在版权限制了。

另外提醒大家注意，如果你制作了带有许可证的WMA文件，应当定期将许可证备份到软盘或其他可移动存储设备上。如果重新安装或升级操作系统，许可证可能丢失。一旦丢失就无法播放你辛辛苦苦压缩的WMA文件了。

读者　大梦想家问：最近我用上了一个虚拟光驱软件，似乎不错，但在运行游戏时我发现没有音乐，我用的是带有音乐的正版光盘，这是怎么回事？

答：目前许多游戏软件多采用自带音乐文件方式，用

护盾术：Y+S
魔法要素：光明、保护
组合口诀：光明笼罩下的保护；
恢复术：G+N
魔法要素：自由、光明
组合口诀：束缚获得了解放；
催眠术：H+N
魔法要素：气体、黑暗
组合口诀：让知觉陷入黑暗的气体；
冰剑术：L+T
魔法要素：液体、战士
组合口诀：水之国的战士；
地之剑：B+T
魔法要素：土石、战士
组合口诀：地之国的战士；
束缚术：B+I+N
魔法要素：土石、静止、束缚
组合口诀：大地的枷锁唤来了静止；
火箭术：H+K
魔法要素：气体、火焰
组合口诀：如风飞翔的火焰；
落石术：B+G+K
魔法要素：土石、群体、起始
组合口诀：大量的陨石群袭击众人；
晕眩术：K+S
魔法要素：起始、光明
组合口诀：令人眩目的一片光芒；
加速术：D+H

应用

虚拟光驱软件工作时应该都能正确播放出音乐，但如果游戏音乐采用CD音轨方式进行播放。则很有可能出现不能识别的问题，所以没有音乐也就很正常了。当然，某些所谓硬盘版游戏由于剥离了音乐文件，因此在运行时大多也是没有声音的。此外还要注意声卡和音箱等音频设备的设置问题，如果将其设置为静音模式，肯定也是没有游戏音乐的。

湖南 苏旅

读者 PNT问： 最近液晶显示器降价幅度很大，所以特别关注。但我发现液晶显示器的点距似乎比CRT显示器大了不少，但实际观看效果上液晶的文本清晰度好得多，人家都说显示器点距要越小越好。为啥会出现这种小的还不如大的问题？

答： 这个问题也很多次被问到，看来对于普通使用者来说确实有必要仔细了解一下。

一般来说，点距即显示屏单位物理长度上显示的点的数目，对于液晶显示器来说它并不是一个非常重要的参数。由于LCD具有特殊的工作原理，相同尺寸液晶显示屏的点距是固定的。同时由于受到生产工艺限制，为保证液晶显示器在对比度、亮度及可视角度的效果，同样也是保证在最佳分辨率下的效果，主流液晶显示器的点距一般在0.28～0.30之间，如14.1″液晶显示屏的点距为0.279左右，而15.0″液晶显示屏的点距为0.297。而CRT显示器却不同，一般要求是点距越小越好，这明显就和液晶显示器的固定点距技术概念不同。因此，在选购液晶显示器时，用户更应该把握这一特点。

湖南 苏旅

读者 炮炮龙问： 我的电脑在用Photoshop时使用文本输入的时候只能输入英文和数字，而不能输入中文中英文版的我都试了，都不能输入中文，原以为是软件问题，我找了朋友用的软件，在他的电脑中安装后能够输入而到了我的电脑上还是不能，想请问一下是什么原因，怎么解决？

答： 如果你的Photoshop是5.5以前的版本，那么则需要使用一些补丁升级程序，以修补这个BUG。5.5以后的版本，只要在Edit的Preferences–General（或按Ctrl+K），将其中的一项关于“Show Font Name in English”前面的勾去掉不需要重新启动，所有的中文字体就又出现了。如果想输入中文，可以使用Windows自带的输入法。

湖南 苏旅

读者 暗黑天使问： 我最近安装了Win98和Win2000两个操作系统，有时候我想优先使用前者，有时候又想优先使用后者，请问它们组成的双系统中如何修改启动的顺序？

答： 关于修改双系统启动顺序的方法有许多种，笔者在这里推荐几个比较常见的方法：

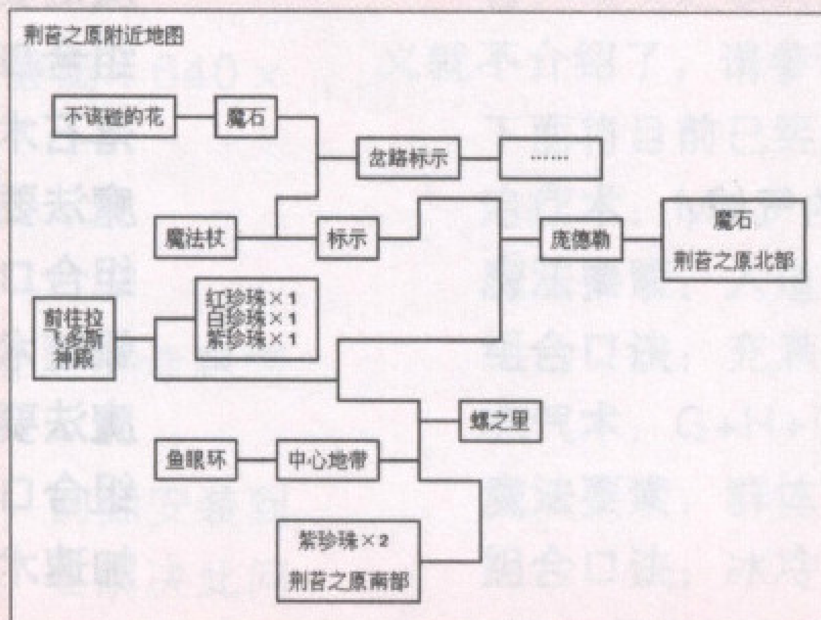
1.修改boot.ini，点击开始菜单，在“运行”项中输入“c:\boot.ini”（假设你的win98系统安装在C盘），可以看到timeout=XX,XX，这就是双系统启动时的等待时间，可以根据你的喜好来设置，接下来可以看到[operating systems]，在这里就可以设置双系统启动的顺序了，将你想要优先启动的系统名称，放在前面，当然，不要忘了写清楚路径哦。

2.在Win2000下进入控制面板，选择“系统”，在高级中的启动项里可以调整顺序和设置启动等待时间。3.利用超级魔法兔子、windows优化大师等系统工具也可以调整。具体步骤请查阅有关软件的使用方法。

湖南 苏旅

娱乐

魔法要素：突破、狂岚
组合口诀：风速的突破；
迅捷术：D+G+H
魔法要素：超越、群体、狂岚
组合口诀：超越了风速的群体；
光疗术：D+M+S
魔法要素：超越、人道、能量
组合口诀：超越了人道精神的能量；
噬血术：F+S+U
魔法要素：获得、能量、力量
组合口诀：吸取他人的生命与力量；
火炎术：D+K+U
魔法要素：超越、火焰、力量
组合口诀：威力更强大的火焰。



问： 游戏中那四根柱子点的顺序是什么？

答： 只要看一下物品栏里三长老给你的卷轴，就知道了。按交叉顺序来就是南、北、西、东。

问： 我碰了“不该碰的花”，该怎么办啊？

答： 到东南方找“三长老”解决问题。

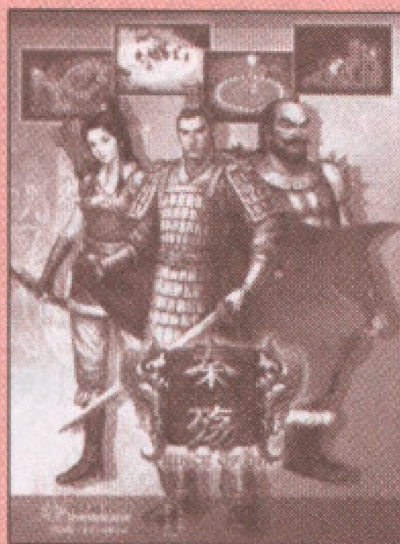
问： 在荆苔之原如何去拉飞多斯神殿，我迷路了，请大侠们帮忙！

答： 具体走法可不容易说清楚，大家看看图吧！

一段恢弘的历史，一次宿命的搏击，去粉碎隐藏在大秦王朝幕后的邪恶阴谋……

玩正版《秦殇》游戏，奖金等你拿！

——《秦殇》“最快通关”、“七把宝剑定乾坤”有奖系列活动



2002年最值得期待的国产游戏大作之一的《秦殇》将于7月6日隆重登场，该游戏是目标软件公司历经3年时间精心制作的。在2002年5月举办的E3大展中，《秦殇》作为“第一款走向世界的国产ARPG游戏”受到国外权威媒体的广泛好评，在游戏制作期间更是受到国内玩家的高度关注。为了感谢众多玩家多年来对目标软件的支持与帮助，其国内代理公司第三波软件决定在《秦殇》发售的同时，与开发厂商目标软件以及《大众软件》联合举办“玩正版《秦殇》游戏，奖金等你拿——“最快通关 ”、“七把宝剑定乾坤”系列活动，为全国玩家在暑期送上一道可口大餐！

活动之一 最快通关奖

（奖金总额为人民币5000元）

奖项设计：前10名最快通关的玩家每人将获得由第三波提供的500元奖金，前100名玩家将获得由《秦殇》创作组全体成员签名的精美海报一张。

参与方式：参与活动的玩家必须是正版用户。玩家在游戏通关之后，在第一时间将游戏安装目录（例如：C:\program files\目标软件（北京）有限公司\秦殇）下的poq.dat文件、产品序列号以及用户联系方式以电子邮件的方式发送到《大众软件》该项活动的指定电子邮箱：games@popsoft.com.cn，即有机会获得奖金！

活动之二 七把宝剑定乾坤

（奖金总额为人民币10 000元）

奖项设计：游戏中将会出现传说中的七把宝剑，分别是：干将、莫邪、湛卢、巨阙、鱼肠、太阿、工布！游戏中这些宝剑分布在全国各地，只有细心坚毅的玩家才会有机会收集齐全，最先集齐七把宝剑的10位玩家每人将会获得由第三波提供的1000元奖金，前100名玩家也将获得由《秦殇》创作组全体成员签名的精美海报一张。

参与方式：参与活动的玩家必须是正版用户。玩家在集齐这七把宝剑之后，在第一时间内将游戏安装目录下的poq.dat文件和产品序列号以及用户联系方式以电子邮件的方式发送到《大众软件》该项活动的指定电子邮箱：games@popsoft.com.cn，即有机会获得奖金！

活动之三

《大众软件》读者可凭本期用户回函卡上刊登的角花参加7月6日14点在北京市海淀区富丽宫（海淀区白石桥37号北京图书馆北侧）举办的《秦殇》首发活动，现场购买正版《秦殇》游戏可立即节省18元，并可获得《秦殇》精美海报一张，前100名参加者还能获得刘刚、刘豫斌等目标制作人员的签名。外地读者或没有参加现场活动的读者也可将用户回函卡上的角花和58元人民币通过汇款方式汇至第三波软件（北京）有限公司邮发部（地址：北京市车公庄西路乙19号华通大厦B座北楼323室，邮编：100044），即可获得价格为68元的《秦殇》正版游戏一套（免邮费）。

注意事项

1.poq.dat文件中包含了游戏进程的加密信息，所以玩家之间相互复制无效。没有通过验证的用户，将失去参与活动的资格。

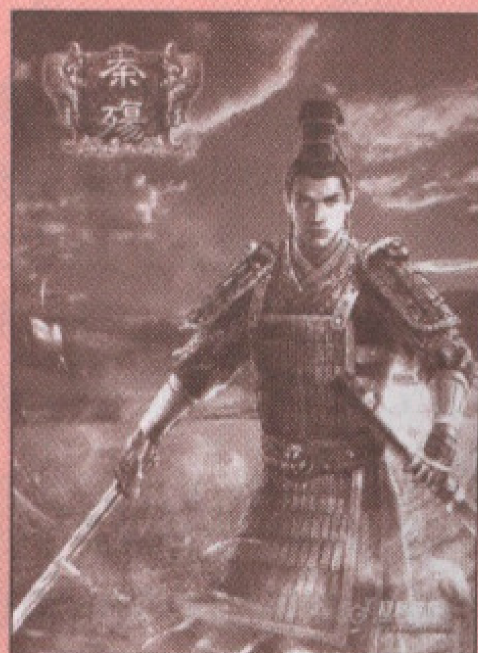
2.产品序列号为正版产品的唯一标识，附在正版产品的说明书上。

3.请在邮件中注明您的真实姓名、地址和电话。活动截止时间为2002年8月6日。

4.获奖名单将在第16期《大众软件》杂志公布，大众软件网站http://www.popsoft.com.cn及目标网站http://www.object.com.cn上也将即时公布首发活动的地点及时间，敬请关注。读者凭一个角花只能购买一套游戏，复印无效。活动咨询电话：010-88469068（目标软件）

5.《大众软件》拥有本次活动的最终解释权。

活动主办单位：大众软件、第三波软件（北京）有限公司、目标软件（北京）有限公司





数字生活

精彩内容

《数字生活》播出时间

每周星期一至星期五在北京电视台生活频道18：35至18：55分播出，本节目还通过全国电视网播放，欢迎收看。

◆北京移动推出免费邮箱

就在人们为邮箱收费说短论长之时，通信商北京移动却愿意承担风险开设免费邮箱。北京移动将为北京的“全球通”手机用户提供不小于10MB（最高可达139MB）的免费电子邮箱。北京移动GPRS网开通后，“全球通”手机还可以上网收邮件。北京移动公司将通过捆绑增值业务的方式从免费信箱业务中获取赢利。

目前，北京移动公司的免费电子邮箱尚处于试运行阶段，首次开通只发放30万个邮箱。增容工作会在今后陆续进行。

◆节省时间和金钱的网上民事处理

信息化时代，行政服务的繁琐程序将不复存在。从2002年开始，韩国人在家中便可以轻松处理民事业务了。他们只要打开电脑登录网站，就可以在家中很便利地申请居民记录草本等28种民事文件，只需键入个人申请信息，在屏幕上表格地相应位置填上住所、申请原因，然后缴费即可。从前必须要到相关部门去直接确认的民事资料，现在也可以通过因特网进行处理。若要通过网络申请所需要地资料，可直接用个人计算机进行联系。现在，有关民事业务方面的服务虽然可以通过网络进行申请，但是还只能通过邮局才能收到书面文件等资料。而不久的将来，在通过因特网进行申请的同时，还可以利用个人电脑终端直接收到书面文件资料。

现在，韩国通过因特网不仅可以处理民事业务，还可以很轻松地缴纳税金。从2002年4月份开始，韩国国税厅已经与国际网络系统接轨，利用因特网对一部分税金进行收缴。从2002年10月开始，占缴税业务70%的比较繁琐的申请、缴纳等程序将不必再去银行或税务所，而在家中通过登录因特网就可以很轻松地处理了。

◆世界杯电脑应用能手大赛拉开序幕

据悉，首届“视窗世界杯电脑应用能手大赛”近日在赛迪大厦正式拉开序幕。此次大赛分为：办公应用、数字家庭、多媒体创意、数码技术应用四个专题。通过各种媒体在全国范围内广泛征集参赛作品。整个大赛分为新闻发布、征集方案评选、作品展示活动和颁奖晚会四个阶段进行，从5月中旬开始到8月中旬结束，历时3个月，届时会评选出一批有较高应用水平及创作水平的电脑能手。

赛迪影视作为承办单位之一，将会在今后的《数字生活》节目中及时准确地报道此次大赛的精彩内容。



◆网管员有了自己的节日

近日，“首届网管员交流大会”暨“网管员论坛”开通仪式正式召开。300多名网管员参加了由赛迪集团旗下媒体——《网管员世界》杂志社主办的这次会议。主办方希望通过本次大会，让网管员有了解网管技术发展潮流的机会，同时也可借此机会与同行交流。与会的网管员也表示，他们确实需要这样一个机会与平台。

◆中间件的数码英雄

近日由赛迪评测组织的“中国十大软件业领军人物”的评选活动揭晓。东方通科技公司的女总裁张齐春获此殊荣。张齐春1992年创办东方通科技公司，并于1993年率东方通推出国内第一个中间件软件。经过八年努力，东方通科技已经是世界范围内产品线最丰富的中间件厂商之一。该公司是国内唯一具有全线中间件产品：消息中间件、交易中间件、应用服务器中间件、安全中间件、对象中间件，其产品通过了中国软件评测中心优秀级软件产品测试。

2001年3月，在北京市科学技术委员会主持的科技成果鉴定会上，确定东方通科技的中间件完全达到了国际先进水平，填补了中国软件产业在中间件领域的空白。

◆沥青网上也疯狂——中国首家沥青网成立

互联网技术的广泛应用，使许多高新技术、产业信息与人们的生活互通互联，不仅如此，它还为企业与企业间的商务合作搭建了一个又一个高效、便捷的交易平台。一个名为中国沥青网的全新网站也信心十足的披挂上阵。中国沥青网从属于中海沥青企业集团，由山东滨化集团制作维护，是一家通过互联网技术为沥青企业提供相关服务的综合性沥青网站。

中国沥青网面向国内沥青生产、销售、使用及其他沥青相关企业，该网站力争真实、准确、快速地为沥青企业提供全程信息服务。

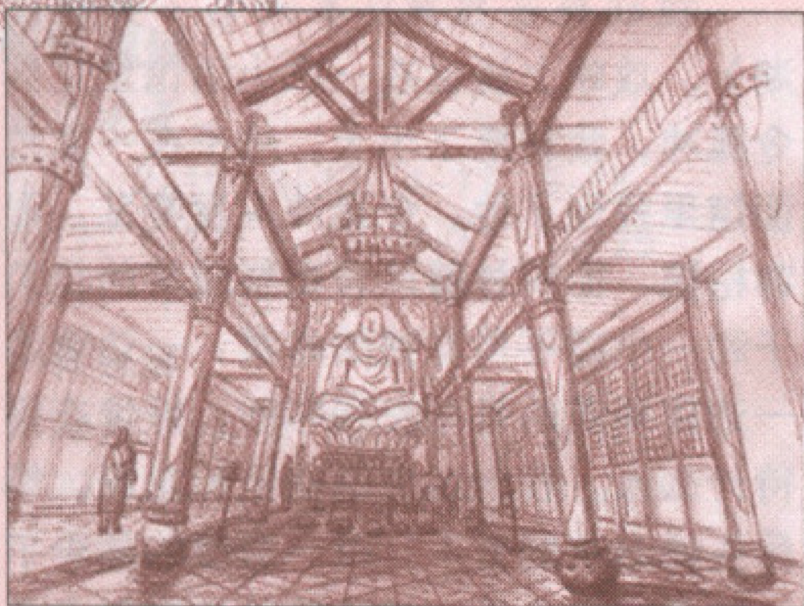
作者声明：在局域网中进行《金庸群侠传》游戏时，会发生事件和道具的错乱，写作此文的部分灵感即源于此。除此之外，本文与智冠公司及其产品再无任何联系，本文故事纯属虚构！



金庸众侠传（一）



■内蒙古　王仁佐



如果我说我是一个侠客，你肯定不信。当然啦，这也不能怪你，因为我确实不是一个侠客。

如果我说我曾经是一个侠客，你肯定还是不信。当然啦，这还是不能怪你，你又没有亲眼见到那一天的奇迹景象，又怎么会相信呢？

其实在那一天之前，我自己也是一直生活在懵懂之中，根本不知道自己非凡的命运——命中注定我即将背负起拯救世界的重任。话说有那么一天……嗯？你说你想知道具体年月日，公历还是农历，精确到以分钟为单位的计时？唉……现在的读者怎么这么较真儿！人家讲故事的都只说"有那么一天"的嘛！我还没加上个"从前"呢，这就够通俗的了！

话说有那么一天，我在电脑前鏖战48个小时后终于支撑不住，一头栽倒在我下铺兄弟的床上睡着了。也不知道过了多久，突然一阵雄壮的乐曲声把我惊醒，还没等我惺松的睡眼全部张开，一个长方形而四边又各多出一块半圆形的小东西从显示器里跳了出来。我被这特效震撼了，忍不住赞叹道："这卫生巾的3D模型做得真是太棒了！"那护垫式的东西突然伸出半边护翼对着我的脑门狠狠地来了一拳，登时就把我打清醒了。我这才发现，原来这护垫还是个拟人化的造型，上方有几个小符号充当五官。只见它摆出一副:(的表情，压低嗓子对我说："笨蛋，什么卫生巾！我是HS互动游戏公司的标志物！"然后它清了清嗓子，用电视节目主持人式的腔调说："神选者，啊不，亲爱的玩家朋友，你好！恭喜你成为本公司第一款VR（虚拟现实）游戏的幸运玩家。下面由我来对游戏和本次活动规则做简单的介绍，请按空格键。本公司经过多年研究后，终于开发出了真正的VR游戏。该游戏与真实世界完全一样，绝对的互动和自由。你将亲身扮演游戏主人公，在我们为你设计的游戏世界中冒险……"

它这几句话顿时又让我返回到了挨揍以前的状态，我一头雾水地问："你说什么呢？我怎么一句也听不懂呀？"护垫一脸疑惑："什么？你说什么？你购买了我们HS公司的《金庸众侠传》，并且赢得了我们举办的'买正版中大奖，虚拟游戏真实游'活动的大奖，这才来到现在这个游戏世界中，难道你不记得了？"

"你说什么呢？我怎么一点印象都没有啊！"

"没印象？你叫艾奂响，是梵塔斯图世界的著名游侠，难道你都不记得了？"

"啊！你是说我是游侠？"

"是啊，你本来是现实世界中的游侠呀。唉呀，你看看现在的编剧，除了失忆简直就不会写别的了！"

我不禁一怔，随即心头暗喜，怪不得我一直觉得天生我材、与众不同，而且总有种英雄末路怀才不遇的悲壮，世我相违生不逢时的忧郁，原来我的世界在彼不在此呀！游侠！这职业倒蛮适合我的嘛……咦，不对！我转身一把攥住了那巧舌如簧的护垫。

"好小子，敢耍我！"

护垫脸上的符号组合出一副无辜无奈的表情："哪儿有呀！"

"没有？那你说我买你们的游戏时是几岁？"

"你的用户卡上写的是20岁。"

"还说没耍我！按你的说法，我应该一进入游戏就是20岁。为什么还会在这个世界里经历了婴儿、少年、青年，小学、中学、大学？"

护垫脸上的符号组合出一副更无辜无奈的表情："唉，BUG嘛！现在哪个游戏没臭虫呀！你这人又性急，没等到我们推出补丁就开玩了！"

我将信将疑："真的？那按惯例你也该和我同时出现在游戏里，为什么你会晚了20年这么久？"

护垫脸上表情依旧："安装好补丁后我立马就过来了呀！谁知道有时差，从下飞机到现在我都头晕得不行，你又这么粗暴地抓着人家，搞得人家都想吐了。"

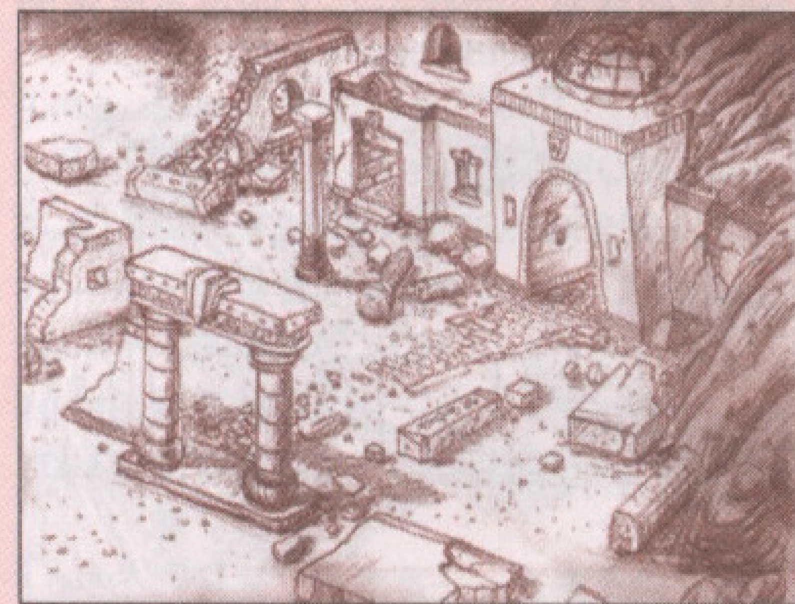
"嗯！"我立即甩手丢开它。

护垫："干嘛！终于肯相信人家啦？"

"那倒不是，我怕你吐出来的东西太脏。"

护垫又摆回那副主持人姿式："其实你应该为自己成为幸运消费者感到高兴才对，因为基于成本考虑，你买的这套是我们产品中仅有的一套VR版。接下来就要靠你自己了，因为唯有完成本游戏，你才能离开这个'游戏世界'回到现实中去，否则你将会永远留在这个游戏世界里，慢慢变成一个NPC（游戏中电脑操纵角色）！欢迎你购买本公司的其它产品，凭会员卡可享受9.999折优惠。谢谢你对HS公司的支持，再见！"护垫说罢，做转身姿势欲钻进电脑。

"等等！下一步我该怎么做？给我点提示呀！"



"唉呀！你这人可真烦！"护垫头也不回地扔过来一本书，然后一头扎进电脑里不见了。

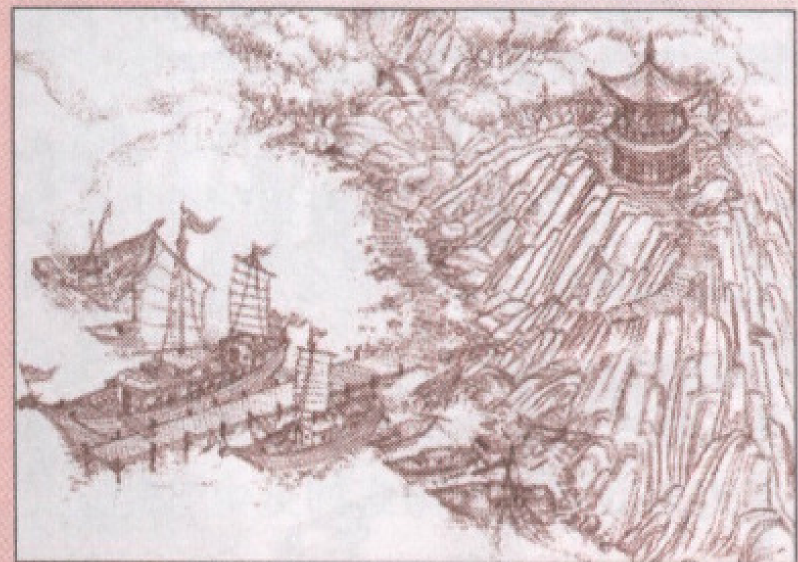
我拾起来一看：《金庸众侠传官方攻略》！

突然，宿舍的门缓缓打开了，走进了一个——不是怪物，是睡在我下铺的兄弟甄宪时，刚从图书馆回来。我真是忍不住不把这好消息告诉他："宪时，我就要成为游侠啦！"谁知他一把抓过我手中的攻略扔在床上，"老五，你知不知道这几天在考试呀！你还有闲心玩游戏！你以前的补考就够多了，小心毕业时得不到学位证！自己不学还整晚弄电脑影响别人……"

我好不泄气！我身边的人都这么扫兴，在他们看来，只有像宪时一样才是正确的生活之路。当然，宪时他们确实很合符这时代的标准，长相英俊、头脑灵活、学习用功、社交广泛，还会讨老师们喜欢，的确该算是人才了。但我还是讨厌他，怎么说呢，他这种人做什么事都会做得很不错，但令人讨厌的正是这点——他做什么都行，就是让他去做地质勘探、搞考古、学美术，大概他也会中规中矩，可他对这些东西的感情和儒生们对八股文的感情是一样的。他喜欢的绝不是这些学问本身，而是跟在学问后面而来的东西。当然，也许现今社会就需要他这种放之四海而皆可的橡皮泥式人才吧。

虽然宪时的朋友多得像游戏里的道具一样，可我总觉得他这人还不如电脑更有人情味，因为我就没发现过他喜欢过任何东西，当然，除了他自己之外。每当看见他表面冷若冰霜内心却又热情似火地和他女朋友在一起时，我就会不由自主地有想打冷战的感觉。但转念一想，这只不过是发生在游戏里的事情嘛，何必放在心上呢？看你宪时虽然左右逢源名利双收，原来也不过是个NPC呀！脸上这贴图倒做得挺细致的，还有毛孔和粉刺呢……

从那天开始，我的人生道路就有了180度的转变。我终于有了明确而坚定的



生活目标啦！那就是变回原来的我——游侠！按照攻略上的提示，要回到现实世界就必须打开"哪儿都能去的门"（这名字怎么这样耳熟），而要打开这道"门"就必须找到失落在各地的14部天书；要找到这些天书，又必须找到这14部天书中的主角，通过他们就可以知道天书的下落了。

我开始一步一步地寻找失落的天书。

我觉得自己精力旺盛、身轻如燕，心旷神怡、豪情万丈，纵横四海、肆无忌惮，随心所欲、胡说八道……

我从东走到西，由南闯到北，时时



排难解纷，处处施恩忘报。我感觉到从未有过的充实和满足，我觉得自己俨然已是一位游侠了。以前我只知道我是从属于这个世界的，现在我第一次有了这个世界是属于我的感觉。没错，这个世界是属于我的！而且这个星球也是属于我的，整个宇宙都是属于我的！

我独自在沙漠中穿行，看孤烟落日，赏风沙万里；我独自在深谷中游走，听空山鸟语，数密林繁星；我独自从海边掠过，观海上明月，品萧萧寒风；我独自漫步村寨，见小桥流水，闻月下叩门；我独自贯穿城镇，随马龙车水，入滚滚人潮……我在迷宫中徜徉自得，流连忘返——和怪物们在一起真开心呀！

我一本本地找到了天书，一直搜集了8本。我就要变成游侠啦！再没人对我讲什么应该这样、必须那样之类的话了；再没有冷眼冷面，恶语恶声；再没有背后的暗箭，人前的明枪。拜拜吧，无聊的NPC们！拜拜吧，那些你们HS公司勾心斗角作茧自缚的游戏规则！拜拜吧，那些驴子头上的胡萝卜，枭鸱口中的死老鼠！你们只会令我更加向往那个真实的世界——梵塔斯图，那里的天蓝得醉人，那里的树绿得纯净，那里的海是透明的，那里的沙滩像阳光，那里的人无需为生存奔忙争诈，最重要的是那里的人都是人，而不是NPC或是动物。

然而，就像故事里常说的那样，快乐的日子总是短暂的，所以我的叙述速度也不得不加快了。如果要把我在神雕背上鸟瞰下界这些野马尘埃是如何逍遥忘形，在光明顶独挡六大派揭露成昆阴谋是如何潇洒风光，还有其它无数新奇好玩的事儿全都告诉你们，那是不可能的了。快乐——稍纵即逝，变得像空气一样再也看不见抓不着，当你努力想再现它时，却发现仿佛它从来都只有存在于记忆之中。

我动身去找第9本天书《笑傲江湖》。攻略上说会在一家小酒馆里见到令狐冲，我转悠了半天，终于在一家拉面馆里找到了他。令狐冲头发零乱，形容枯槁，面前放着两袋塑料袋装的烧刀子和一小碟不用花钱的咸菜，一边喝酒一边用呆滞的目光左顾右盼，好像在等待什么人。我走过去站在他的左侧，然后头转向左侧垂下，唯一遗憾的是少了一股潇洒的冷风，好让我的发梢和衣带飘动不止。

"令狐冲？"而今句子越短就表明你越酷，就像衣服越少就越可以称为性感一样，我真恨不能把令狐冲3个字也省去。

"是。"一仰首，一杯酒。

"《笑傲江湖》？"

"没有。"一仰首。

"不想给？"

"没有，用什么给。"一杯酒。

在礼仪之邦真是无礼寸步难行啊！我从怀里拿出早已准备好的佳酿："看兄台如此善饮，想必懂酒，请喝董酒！"

令狐冲见了好酒，两眼放光，神色好了许多。待他喝了几杯后，我向他说明了来意。

令狐冲注视着酒杯苦笑了一下："笑傲江湖！谁不想笑傲呢，可我用什么来笑傲江湖啊？"

我不禁大奇："当然是用独孤九剑呀！"

令狐冲仰首又喝了一杯："独孤九剑，笑傲江湖，可我也得先学会独孤九剑才能去笑傲江湖啊！攻略上说我只要有一段奇遇学会独孤九剑，之后就能纵横天下，威名美女相继而来，可我都等了他妈的20年了，这狗娘养的奇遇也没来。师父不要我了，小师妹也嫁给别人了，而我却只能在这儿等待，等待这狗娘养的奇遇来拯救我，扭转我的人生，可这奇遇怎么比彩票还难撞呀！"

（未完待续）

《大众软件》2002年上半年总目录（01期——12期）

（标题前面的数字依次为期数和页码）

新闻速递

信息速递

1-17、2-15、3-17、4-17、5-15
6-17、7-17、8-17、9-17、10-25
11-17、12-25

产品快报

1-20、2-18、3-20、4-20、5-18
6-20、7-20、8-20、9-20、10-28
11-20、12-28

新品初评

1-22 VIA P4XB主板
1-23 启亨GeForce2 Ti显卡
1-24 爱国者刻龙24×刻录机
1-25 金山毒霸2002
1-26 豪杰立体影院2002
1-27 写作之星5.0版
2-20 升技KR7A-RAID主板
2-21 ELSA影雷者516 TV-Out显卡
2-22 华硕S8600笔记本电脑
2-23 创新雷暴SBS2200音箱
2-24 永中Office
3-22 Northwood P4处理器
4-22 源兴24×刻录机
4-23 漫步者S4.1音箱
4-24 联志霸王龙1008号机箱
4-25 海尔小超人
4-26 罗技ClickSmart 310网络相机
5-20 明基迷你视听小精灵
6-22 旌宇磐龙GeForce4 MX440显卡
6-24 明基77P显示器
6-25 捷锐坚鸟8500显卡
6-26 金山三通
7-22 美达P4VAM主板
7-23 升技SD7-533主板
7-24 明基双子星套装
7-24 大手“2+2”手柄
7-25 爱国者刻龙32×刻录机
7-26 创新SB Extigy外置声霸卡
7-28 杀毒精灵2002
8-22 Intel P4 2.4GHz处理器
8-23 威盛P4PA主板
8-24 罗技极光飞貂和迷你晶貂
8-26 碟霸2002XP
8-27 闪电侠GeForce4 MX420显卡
9-22 明基FP567液晶显示器
9-23 AMD Athlon XP 2100+处理器
9-24 丽台WinFast A250 Ultra显卡
9-25 丽台WinFast TV2000 XP电视卡
9-26 佳能S520彩色喷墨打印机
9-27 微星K7N415 Pro主板
9-28 捷波V333DA主板
9-29 瑞星杀毒软件2002增强版
10-30 Intel 133MHz外频 2.4GHz P4处理器
10-32 升技AT7“数码巨无霸”主板
10-33 华硕CRW-4012A刻录机
10-34 微星 MS-6526 i845GL主板
10-36 智能备份
10-37 豪杰超级DVD Ⅲ
11-22 P4核心Celeron 1.7GHz处理器
11-23 爱国者自然窗777Q显示器
11-24 三星765MB显示器
11-25 微星845E Max2-BLR主板
12-30 祺龙TH-3221型MP3播放器
12-31 Acer TravelMate 633LC笔记本电脑
12-32 兰欣S-930音箱
12-33 易拓木星IO.40GB硬盘
12-34 东方大典 Ⅱ
12-35 金山游侠2002

专栏评述

1-28 2001年IT业大事典
2-25 不一样的年代——2001 IT全接触
3-25 没有肉体的社会——从联众棋牌游戏说起
4-27 向微软说不
5-21 真实的谎言
6-28 茫然的上帝们——谈厂商对消费者的误导
7-29 渔夫引我见波涛——揭开B2C在中国的生死之谜
8-28 自强不息的省略号——从金山变阵谈起
9-30 劳动光荣——献给所有坐在计算机前的劳动者
10-38 2002，使徒的灿烂微笑——国内IT认证考试现象透析
11-26 中关村启示录
12-36 盗与道——《国内IT认证考试现象透析》之后续报道

实用软件

1-36 小企鹅大变化
1-39 Windows XP游戏性能测试
1-43 软件新天地
1-46 极速办公新概念：Microsoft Visio 2002 高效率的绘图工具
2-34 烈火中的体验——Windows XP稳定性极限测试
2-46 全力挑战QQ2000——MSN Messenger 4.5全新体验
2-52 中国共享软件
3-31 操作系统动物园——关于多操作系统共存的研究报告
3-50 软件新天地
3-52 极速办公新概念：Microsoft Visio 2002——绘图流程及布局方法
4-34 他山之石，可以攻玉——RedOffice小露锋芒
4-45 更多精彩，更多体验——Powertoys for Windows XP
4-47 中国共享软件
4-51 幻彩多媒体：Photoshop外挂滤镜大揭秘（一）
5-29 大众“鬼”故事——系统备份与恢复全攻略
5-46 软件新天地
5-49 极速办公新概念：Microsoft Visio 2002 实用技巧
6-37 用电脑制作全景图
6-40 踏歌而行——卡拉OK大碟DIY
6-47 中国共享软件
6-50 幻彩多媒体：Photoshop外挂滤镜大揭秘（二）
7-37 踏歌而行——专业音乐软件一把抓
7-45 艺术的乐章——Photoshop 7.0写真
7-48 软件新天地
7-51 极速办公新概念：Outlook专题（一）
8-35 QQ的企业版——Business QQ
8-38 制作个人数字电影跟我来——Windows Movie Maker
8-41 信息查询工具大搜索
8-45 中国共享软件
8-49 幻彩多媒体：Photoshop的字体安装及制作文字特效
9-38 运动的旋律——Flash MX
9-41 多媒体光盘自启动菜单之DIY——AutoPlay Menu Studio
9-45 软件新天地
9-48 为XP精心打造的虚拟光驱CDSpace
9-50 极速办公新概念：Outlook专题（二）
10-46 三分钟教你学会作曲
10-47 “屏幕教程”DIY
10-49 中国共享软件
10-54 幻彩多媒体：Photoshop7.0到底有多新（1）
11-36 “玩具”总动员——儿童节的礼物

11-43 如何用Flash实现360度全景VR展示
11-46 软件新天地
11-51 极速办公新概念：Outlook专题（三）
12-42《鹦鹉螺网络助手》——让你轻松成为网络监控高手
12-48 Flash自由放
12-51 中国共享软件
12-54 幻彩多媒体：Photoshop7.0到底有多新（2）

硬件评析

1-52 新一代高速接口规范：USB2.0向我们走来
1-58 今天你P4了没有?
1-63 晶合实验室本月酷机推荐
1-65 攒机周边动态
2-57 小虫DIY记
2-62 存储新境界——高性能硬盘唾手可得
2-65 中关村视野
2-67 攒机周边动态
3-56 跟我动手改造机箱
3-61 迟到的DDR
3-65 晶合实验室本月酷机推荐
3-67 驱动、报价
4-55 打开神秘黑匣——XBOX大解剖
4-60 选择适合自己的"装备"——输入设备选购指南
4-66 中关村视野
4-68 攒机周边动态
5-52 一步一步教你用RAID
5-62 声卡电声指标测试DIY——"RMAA"的测试方法与背景资料
5-66 晶合实验室本月酷机推荐
5-67 驱动、中关村报价
6-53 当P4遇上DDR——12款英特尔845D芯片组主板横向对比评测
7-56 人狼传说——GeForce 4系列显卡闪亮登场
7-62 虚拟的现实——力反馈技术及其应用
7-66 串行ATA：掀起你的盖头来
7-71 该出手时就出手——近期内存涨价狂潮分析
7-73 攒机周边动态
8-53 平凡的世界——9款17"主流纯平显示器横向对比评测
8-73 攒机周边动态
9-56 晶莹剔透，独具匠心——新一代iMac赏析
9-65 SiS 330横空出世，矽统再战图形市场
9-67 Intel 845G弹出整合新亮点
9-69 主流硬盘编号一点通
9-71 晶合实验室本月酷机推荐
9-72 驱动热报
10-57 手把手教你装Pentium+DDR电脑
10-64 软驱大限将至，闪盘集体登场
10-70 下一代个人电脑什么样?
10-73 攒机周边动态
11-55 老鼠搏大象——Intel vs AMD
11-68 晶合实验室本月酷机推荐
12-58 第三类接触——"便携式PC"之众说纷纭
12-67 "硅谷牛仔"桑德斯和他身后的AMD
12-73 Counter-Strike与硬件配置
12-75 攒机周边动态

网络时代

1-67 网络"隐形"——堵住Windows系统后门"NBT"
1-72 "降妖伏魔"谁更强
2-68 沟通，随心所欲——3款即时通讯软件评测报告
3-69 邮件服务器逐个评说
3-75 我在网上经商的苦日子
3-76 普通老百姓的宽带接入——ADSL亲密接触
4-70 回归的天使——Windows XP内置远程协助功能介绍
4-76 搜寻古文化网站
5-69 网络发送短信面面观
5-73 新新人类的"网络真人秀"
5-77 数字化历险：老榕侃网
6-77 个人网站推广完全手册
6-81 好东西要大家分享
6-84 有线电视上网的几种错误认识
7-75 因噎废食？——欧美封杀中国电子邮件事件透析
7-80 "杀无赦"——垃圾邮件防范全攻略
8-75 架接你我之间的桥梁——网络广播
8-79 网吧上网安全行
8-82 老榕侃网——谁来倒下一杯咖啡
8-83 晶合后院签名集萃（上）
9-74 抓紧我的手——悠长假期网络自助行
10-75 漫游世界杯网络上的FIFA World Cup
10-80 网络的世界杯经济
10-81 晶合后院签名集萃（下）
11-69 醒目！善用重要HTML标记增强网页各种功能
11-72 教你玩转论坛
11-76 留学去！——出国系列网站介绍
12-77 带上你的手机跟我走——手机上网全指南
12-84 网罗天下

应用心得

1-75 Windows XP基本技巧定制篇
1-77 Windows XP基本技巧修改篇
1-79 在Windows XP中安装五笔字型输入法
1-80 得到98王码输入法三法
1-81 邮件收发失败的原因及对策
1-82 轻松打造属于自己的WAP手机网页
2-80 Windows XP使用小技巧几则
2-81 更好地使用ACDZip
2-82 浏览字库的绝佳工具AMP Font Viewer
2-83 让Word也具有WPS特殊功能
2-85 给你的右键菜单减肥
2-86 数码相机拍照实用技巧6则
3-80 高频率CPU的保养
3-81 全能手机铃声制作精灵——Composer for Ringtone
3-82 微软拼音2.0的两个妙用
3-82 妙用Windows字体安装
3-83 数码相机拍摄常见问题解决方案
3-84 用好软件文字校对功能
3-85 在DOS下操作回收站
3-86 喷墨打印常见问题巧解决
3-86 让你的破光驱回光反照——转速杀手Nero DriveSpeed
3-87 手机发送E-mail全攻略
4-78 如何识别正品Maxtor硬盘
4-78 锁住第二硬盘和CD-ROM一法
4-79 新"兔子"新功能
4-81 让"游侠"为我所用
4-82 手机接收E-mail
4-83 几种五笔输入法的比较
4-84 在Windows XP中装备电脑保护神"UPS"
4-85 用GHOST备份Windows XP前的建议
4-86 公用电脑文件的保护神——加密工具大比拼
4-89 鼠标常剑故障分析与维修
5-78 多页网页浏览器大比拼
5-80 将RM文件转为AVI视频格式的两款利器
5-82 谈让Word也具有WPS特殊功能
5-83 网页翻译不求人
5-84 网吧上网安全全攻略
5-84 西门子3618手机图片与音乐之原创
6-86 新机入门第一事
6-86 把几种文件转换成可执行文件
6-88 由内到外辨显卡
6-89 在Windows XP中使用Virtual Drive的技巧
6-90 系统文件夹的另类应用全接触
6-91 用MouseStar"升级"你的鼠标
6-92 宽带加速软件召集令
6-93 封杀邮件弹出式广告
7-86 电脑关机故障速解
7-87 聊得更神秘——几种即时通信软件的隐身方法
7-88 电脑监控管理大师——pcLog
7-90 酷酷的图像工具PMView 2000
7-91 鼠标选购全攻略
7-92 驱动程序丢失了怎么办
7-92 Windows XP局域网的连接
7-93 简单的宽带共享
8-84 走出购买品牌电脑的误区
8-85 Word XP选择多处文本技巧三板斧
8-85 透过板载电容识别主板优劣
8-86 文件浏览多面手MegaView
8-88 喷墨墨盒的认识和使用误区
8-89 网络电话轻松打——中文网络电话软件集锦
8-91 快速诊断网络故障
9-83 自解压文件打不开怎么办
9-83 用好光驱之五招
9-84 显卡优化两法
9-84 让你的打印速度飞起来
9-85 软硬兼施鉴别P4
9-85 便携电脑使用技巧三例
9-86 EXE文件压缩双剑客
9-87 磁盘盘符任我改——Letter Assigner试用手记

9-88 紫光拼音的几个问题及解决方法
9-88 文件夹的两个亲密伴侣
9-89 Modem Spy——让电脑自动应答来电并录音的利器
9-90 上网小技巧三则
10-82 谈谈如何有效地减少电脑的死机
10-82 Win2000安装光盘的妙用
10-83 Winamp的定时播放小技巧
10-84 更新驱动玩“nView”
10-85 以USB方式热插拔非USB外设
10-86 RM格式文件制作之王——Real2002
10-87 联想机上实现“WinXP系统恢复光盘”与Win98的共享
10-87 Winzip使用经验点滴
10-88 IE浏览器另类技巧一览
10-89 免费软件背后的隐私问题及处理手段
11-77 轻松改动文件关联
11-77 Windows XP技巧四则
11-78 WinZip的另类用法
11-79 用Recover4all恢复文件
11-79 硬盘使用心得
11-80 硬盘优化心得
11-82 手机号码追踪述源
11-82 让公式与文本“和平共处”
11-83 查看QQ好友IP地址的几种方法
11-84 智能广告杀手——Ad Killer
12-86 在Word XP中稿纸框线颜色设置技巧
12-87 给Word文档署上亲笔签名
12-87 为你的鼠标加油
12-88 在Windows 2000中隐藏上次登录的用户名
12-88 优质机箱选购全接触
12-90 处理好PartitionMagic的兼容问题
12-91 取消Word XP自动编号三法
12-91 文件瘦身大法
12-92 我的QQ你别用
12-92 获取DNS服务器IP地址
12-93 网速到底有多快?

问题交流

1-83、2-87、3-88、4-90、5-85
6-94、7-94、8-92、9-91、10-90
11-85、12-94

读编往来

1-87 路过的“大内总管”们
1-90 大众软件2001年下半年文章总目
2-90 来信照登
2-91 大众论坛
2-92 大众闲话——锐
2-93 征稿启事
3-91 数字生活
3-92 来信照登
3-94 大众闲话——帕林的日记
4-94 大众论坛
4-97 大众闲话——编辑部轶事（一）
5-89 来信问答
5-91 数字生活
5-92 读者评刊统计汇总（2001.18-2001.24）
6-98 大众论坛
6-100 来信照登
6-102 大众闲话——编辑部轶事（二）
7-98 大众论坛
7-101 数字生活
8-96 来信问答
8-97 罗技杯大众软件CS友谊赛
8-98 “相约中关村”活动之一：寻找我心中的“中关村人”
9-95 大众论坛
9-97 大众闲话——编辑部轶事（三）
9-98 数字生活
10-94 读者评刊统计汇总（2002.01——2002.04）
10-96 大众闲话——编辑部轶事（四）
10-98 大众软件系列活动
11-89 看大众软件，逛晶合后院!
11-90 秦文化知识有奖问答
11-91 大众闲话——编辑部轶事（五）
11-92 数据备份市场有奖调查
11-93 数字生活
12-98 我心中的“大富翁”有奖评选
12-99 《魔兽争霸Ⅲ》有奖战术征文活动
12-100 来信问答

游戏剧场

1-88 我的三国游戏——《兵法之三国争战史》（一）
2-94 我的三国游戏——《兵法之三国争战史》（二）
3-96 我的三国游戏——《兵法之三国争战史》（三）
4-99 我的三国游戏——《兵法之三国争战史》（四）
5-94 金庸群侠传之瓦妖的世界
6-103 《血色忠诚》CS战记篇（上篇）
7-102 《血色忠诚》CS战记篇（下篇）
8-99 太阳之光
9-99 杰迪归来（上篇）
10-99 杰迪归来（下篇）
11-94 游戏创意展示
12-101 游戏脚本——《新剑侠情缘》情节解析（节选）

专题企划

1-117 2001年中国电脑游戏产业报告
2-125 宝贝，你今天魔力了没有?
3-124 变味的网络游戏
4-116 力量的转移——游戏机游戏与电脑游戏的比较研究
5-109 虚拟中的真实——“9.11事件”后关于模拟游戏的反思
6-124 支持正版的代价——代理游戏横向评测
7-116 游戏动画——没有演员的大片
8-124 陌生人之间的对话——《支持正版的代价》之后续报道
9-118 魔法与力量的新章——《英雄无敌Ⅳ》全面解析
9-134 暴力是怎样诞生的——id作品十周年
10-118 冲击Ⅱ——写在世界杯开始之前
11-114 找寻迷失的天堂——游戏撰稿人解析
12-126 A WORLD OF IT'S OWN ——E3 2002全景纪实

晶合通讯

游戏新闻眼

1-132、2-146、3-131、4-124、5-116
6-131、7-123、8-131、9-138、10-125
11-122、12-156

晶合时评

1-133、2-147、3-133、4-127、5-118
6-133、7-125、8-133、10-127、11-125

前线地带

1-137 秋之回忆／霸业
1-138 三国群英传Ⅲ
1-139 战神长啸Ⅱ
1-140 英雄萨姆——再次遭遇
1-141 生化危机——枪下游魂
1-142 暗黑猎手
2-148 金庸群侠传Online——决战光明顶
2-149 不灭的传说
2-150 永无宁日
2-151 猪兔大战
2-152 龙族——决战天下
3-134 第七封印
3-135 幻世录Ⅱ——魔神战争
3-136 黑手党——失落的天堂之城
3-137 末日星河
3-138 夜行侦探·零
3-139 冒牌大英雄
3-140 圣焰骑士传
3-141 亚特兰提斯Ⅲ——失落的帝国
3-142 终极杀手Ⅱ——沉默的暗杀者
3-142 龙狼传——破凰之路
3-143 笑傲江湖网络版
3-143 水灵仙子
4-128 皇家纹章
4-129 浮游平魔录
4-130 梦幻之星Online
4-131 超市大亨
4-132 古龙群侠传网络版
4-133 另类大富翁
4-134 矮人物语
4-135 银河帝国Ⅲ——创世纪
4-136 万王之王——光神苏醒
5-121 幻想中的奶酪——本年度最值得期待的五款游戏
6-135 红月Ⅱ——天空之城
6-136 三国大决战
6-137 三国群侠传
6-138 奔跑于网络之中——马场大亨Online
6-139 新英雄门——卧虎藏龙
6-140 时空魔域
6-141 声控麻将王
7-127 科瑟胡的召唤——黑暗角落
7-128 圣女之歌
7-129 探险道
7-130 夜之石
7-131 秘密潜入Ⅱ——奇袭
7-132 魔法门Ⅸ——命运之书
7-133 网球精英

8-135 第三次世界大战——黑金
8-136 中关村启示录2
8-137 夏色恋物语
8-138 模拟人生——度假
8-139 风色幻想Ⅱ
8-140 汉朝与罗马
8-141 巴冷公主
8-141 星云战记
9-141 汽车大亨
9-141 霹雳大富翁Ⅱ
9-142 心动情缘
9-142 少年行
9-143 绝冬城之夜
9-144 新绝代双骄3
10-129 命运战士Ⅱ——双重螺旋
10-130 冰风溪谷Ⅱ
10-131 反恐精英——零度危机
10-132 地球计划
10-133 血兆Ⅱ
10-134 YES！封神榜
10-135 倚天
10-136 异形Ⅱ
10-136 四川省3000
11-126 魔界
11-128 命令与征服——将军
11-130 科洛斯——暗黑魔影
11-131 天堂
11-132 上古卷轴Ⅲ——晨风
11-133 大秦悍将
11-134 郑问之三国志
11-135 决战
11-136 樱花大战Ⅲ——巴黎的燃情岁月
12-159 轩辕剑Online
12-161 剑灵Ⅱ——幻域封魔
12-162 水晶之魂

热力追踪

7-134 “富豪之旅”——潜伏在《大富翁6》的行列中
8-142 《轩辕剑肆》独家大披露

@游戏试炼场

1-143 笑傲江湖Ⅱ——五岳剑派
2-153 帝国在线
3-144 荣誉勋章——联合袭击
4-137 天王本生
6-142 《魔兽争霸Ⅲ——混沌王朝》抢先测试体验
7-138 西藏镇魔曲
8-144 世界杯2002
9-145 飞刀，又见《小李飞刀》
10-137 与《秦殇》的第一次亲密接触
11-137 终极刺客2——沉默杀手
12-163 三国群侠传

锋利的盾

1-148 魔域帝国
1-150 重返德军总部
1-152 哈利·波特与魔法石
2-155 幻翼传说——露卡的魔兽合成教室
2-157 搜魂使者2
3-146 新剑侠情缘VS三国赵云传
3-149 雷曼M
3-151 魔幻骑士
3-153 笑傲江湖贰——五岳剑派
4-138 荣誉勋章——联合袭击
4-141 要塞
4-143 美人鱼的季节
4-145 鬼神之门
5-130 幻世录Ⅱ——魔神战争
5-132 黑与白——神兽岛
5-134 英雄萨姆——二次出击
5-136 2与3看图话富甲
6-147 格兰蒂亚Ⅱ——光芒的消失源自移植？
6-150 三国群英传Ⅲ
6-152 致命武力2——重生
7-140 命令与征服——叛逆者
7-142 从《炎舞·真战略》看传统战棋游戏
7-145 勇士之王
8-146 《突袭》之后再看《战争指挥官》
8-148 大富翁世界之旅2
9-148 “五一”放假玩什么？
10-140 双星物语
10-142 评FPS新秀全球行动
10-144 我看龙狼传
11-139 从近期几款FPS游戏大作看联线游戏的创新
11-142 魔法门Ⅸ——命运之书
11-144 模拟人生——我在休假
12-164 从游戏制作谈《地牢围攻》

攻城略地

1-156 幽城幻剑录
1-166 地球时代（上）
1-171 超时空英雄传说Ⅲ——狂神降世
2-160 新剑侠情缘
2-167 重返德军总部
2-172 地球时代（下）
3-156 魔域帝国
3-166 神月纪事
3-173 傲世三国——三分天下
4-148 蜀山外传——紫青劫
4-154 魔幻骑士
4-166 《猪兔大战》上手指南
4-173 三国赵云传
5-140 三国群雄传——卧龙与凤雏
5-146 霸王别姬
5-154 荣誉勋章——联合袭击
6-155 幻世录Ⅱ——魔神战争问答指南
6-160 英雄萨姆——二次出击
6-168 三国群英传Ⅲ
6-172 富甲天下3
7-148 命令与征服——叛逆者
7-158 致命武力Ⅱ——重生
7-167 《黑与白——神兽岛》“高考”试题精解
8-151 鬼神之门——醉梦余生
8-155 末日星河
8-164 碧雪情天
8-168 《星球大战——陆地征战》作战进阶指南
9-152 英雄无敌Ⅳ
9-166 龙狼传——破凰之路
10-148 魔法门Ⅸ
10-157 魔法师传奇Ⅱ——魔法艺术
10-164 跨越“暗黑”征程，走进《地牢围攻》
11-147 命运战士2——双翼螺旋
11-157 战争指挥官
11-164 重返狼穴
11-168 2002FIFA世界杯球技初探
12-168 玩转《2002 FIFA世界杯》
12-171 圣女之歌
12-179 大富翁6——踏入发达之路

龙门茶社

1-177 游侠之心——中西方游戏中游侠历史纵横谈
3-181 日本战国历史与游戏
5-163 奇幻世界的规则——龙与地下城规则初探
8-182 波涛卷涌轩辕纵，风云吸张现英雄——轩辕剑外传NPC人物历史考
10-176 乔治·卢卡斯的星球大战
12-183 嗜血传奇——吸血鬼的故事

在线争锋

2-179 WCG世界电子竞技大赛专题报道
2-181 石器时代2.0——家族开拓史任务及经验谈
4-180 CS战队基本组成及职责
6-179 WCG星际争霸2vs2决赛战报及实战分析
6-183 《不灭传说》之新手进阶篇
7-172 2002看Quaker——年度Quake界大事回放及展望
8-175 母巢之战109战术全面改进——Terran篇
8-178 亲历龙族之国战
9-173 挑战阴影中的杀手——CS中狙击手战术全面分析及心理对策
10-180 石器时代3.0伊甸新大陆任务解析（上）
10-184 星云战记初级舰长操作手册
11-170 石器时代3.0伊甸新大陆任务解析（下）
11-172 反恐精英1.4全面直击

游园惊梦

1-181 一个游戏者的自白
2-185 登上FIFA之顶峰
3-185 情爱与杀戮
4-185 游戏，再现人生之美
5-169 游戏的蒙太奇世界
7-177 无形的游戏之心
9-177 感悟生命的律动——漫话《模拟人生》
11-177 永远

有字天书

补丁铺

1-183

《重返德军总部》无限修改器v1.5A、《寻秦记》超级存盘修改器、《天地劫——幽城幻剑录》超强4项功能补丁、《以太神魔录》简体中文汉化包、《三国志Ⅶ》100名新武将存档、

《摩托英豪Ⅲ》所有赛车赛道赛事显示器、《文明Ⅲ》存档修改器Beta v0.30、《搜魂使者Ⅱ》v1.01无限生命能量修改器、《魔域帝国》人口上限修改器、《抢滩登陆战2002》4项属性修改器
2-187
《新剑侠情缘》超级补丁包、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09d升级档补丁包、《幽城幻剑录》官方游戏剧情更新档、《重返德军总部》网络联机补丁、《反恐精英》v1.3版多功能汉化包第二版、FIFA2000球员升级档v1.0
3-187
国产共享优秀游戏工具包、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》新年礼包、《三国赵云传》补丁包
4-187
最佳游戏修改器制作软件、《秋之回忆》结局存档、《暗黑猎手》无限生命无限弹药修改器、《蜀山外传紫青劫》最终存档、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》1.09d单机模拟战网环境及装备大全、《浮游平魔录》（日文版）最终决战和超强初期存档、《搜魂使者Ⅱ》v1.02升级档、《闪电行动》v1.40版无限弹药修改器、《巫术Ⅶ》v1.22版升级档破解版
5-171
《格兰蒂亚Ⅱ》（中文版）补丁大礼包、《黑与白——神兽岛》中文汉化包、《富甲天下Ⅲ》属性修改器v1.5版、《英雄萨姆——二次出击》无限弹药修改器、《浮游平魔录》（日文版）角色编辑器、《暗黑猎手》无限生命无限弹药修改器、《重返德军总部》v1.1联机升级档、《星际争霸》v1.08b连接官方战网补丁、《创世纪战Ⅲ》金钱修改器
6-187
游戏拼音输入法v0.9版、《星际争霸》v1.09完美升级档、《太阁立志传Ⅳ》（中文版）完美武将及城市全属性修改器v1.0版、《幻世录Ⅱ——魔神战争》美好结局存档、《反恐精英》v1.3版最完美战网作弊器、《星际争霸——母巢之战》v1.09完美升级档、最新三款游戏免光盘补丁、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09b版完美存档编辑器汉化第一版
7-179
《命令与征服——叛逆者》大礼包系列、《星际争霸》v1.09升级档资源修改器、《圣战群英传Ⅱ》v1.1升级档、《圣战群英传Ⅱ》金钱修改器、《魔域帝国》v1.10j升级档、《文明Ⅲ》v1.17F升级档、《中华大排档》存档修改器、《FIFA 2002》7项属性修改器、《时空魔域》（中文版）修改器
8-187
《神话Ⅲ——苍狼世纪》汉化包、《荣誉勋章——联合袭击》v1.11版升级档、《世界杯2002》试玩版分辨率修改器、SEGA《拟真网球》3项属性修改器、《呼啸战神Ⅱ》v1.02升级档破解版、《世界杯2002》配置文件修改器、《幻世录Ⅱ——魔神战争》物品销售器、《三国群英传Ⅲ》剧本存档、《暗黑行星》9项属性修改器、《战争指挥官》无限弹药修改器、《大战略2001》（日文版）超强修改器、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》万套完全装备库v8.0
9-179
4款超人气游戏的光盘补丁、《太阁立志传Ⅳ》（中文版）完美清水版全功能修改器、《命令与征服——叛逆者》遭遇战模式设置器、《龙狼传——破凰之路》超级存档、《魔法师传奇——魔法艺术》中文汉化包、《地牢围攻》无限生命无限魔法修改器、《全球行动》所有关卡显示器
10-187
《命令与征服——叛逆者》v1.0.30升级档、《圣战群英传Ⅱ》v1.3升级档、《魔法门Ⅸ——命运之书》存档修改器、《魔法门Ⅸ——命运之书》4项属性修改器、《呼啸战神Ⅱ》v1.03升级档、《文明Ⅲ》v1.17F升级档、《全球行动》v1.2版免光盘完美联机补丁、《全球行动》无限金钱生命修改器、《魔域帝国》v1.02版8项属性修改器、《地牢围攻》6项属性修改、《抢滩登陆战2002》汉化包、《要塞》v1.2升级档
11-179
《文明Ⅲ》v1.21f升级档双语汉化标准版、《探险道》（中文版）无限金钱无限食物修改器、《龙狼传——破凰之路》（中文版）超级人物修改器、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09d版最新编辑器、《虎胆龙威——大厦惊魂》无限弹药无限生命修改器、《虎胆龙威——大厦惊魂》光盘补丁、《英雄无敌Ⅳ》修改器、《世界杯2002》全明星队伍激活器、《世界杯2002》光盘补丁、《地牢围攻》人物属性增强器/增加物品栏补丁、《武道王者》v1.3升级档
12-187
《地牢围攻》增强型模式完全MOD库v1.0版、《地牢围攻》全自动安装版完美中文汉化包、《毁灭公爵——曼哈顿计划》11项属性修改器、《毁灭公爵——曼哈顿计划》光盘补丁、《苍青月光》（日文版）完美简体中文汉化包、《英雄无敌Ⅳ》v1.2升级档完美破解版、《侠盗猎车Ⅲ》游戏存盘补丁、《上古卷轴Ⅲ——晨风》所有属性修改器、《富甲天下3》简体中文版v1.08升级档、《全球行动》v2.0升级档、《幽灵公主》（日文版）光盘补丁、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》32套完整绿色装备珍藏版

秘技屋

1-185
《深海潜航》、《杀手代号48》、《可汗——恶灵的礼物》、《神话Ⅲ——苍狼年代》、《重返德军总部》、《地球时代》、《千年战争》、《大漠英雄传——成吉思汗》、《幽灵行动》、《洛克人Ⅴ》
2-189
《星球大战——银河战场》最新秘技、《新仙剑奇侠传》最快结束敌方生命、《盟军敢死队2》之"袖里藏刀"、《傲世三国——三分天下》、《重返德军总部》通关秘技、《战斗家》
3-189
《新剑侠情缘》赚钱大法、《拉力赛之王》、《新剑侠情缘》无敌购物、《动物园大亨》、《哈利·波特与魔法石》、《钟表骑士Ⅱ》、《德鲁娜》
4-189
《新剑侠情缘》、《三国赵云传》无限技能、《三国志Ⅶ》无限购物、《盟军敢死队2》之"超级陷阱"、《梦幻模拟战Ⅲ》、《三国志Ⅶ》老婆修改法、《新仙剑奇侠传》之狂升级、《荣誉勋章——联合袭击》、《霸王别姬》升级的好去处、《三国志Ⅶ》最新秘技
5-173
《三国志Ⅶ》用不完的策略点数、《反恐精英》飞行秘技、《三国群英传Ⅲ》最新秘技、《幻翼传说》无限魔兽秘技、《三国赵云传》最新秘技、《要塞》攻城器弹药无限法、《神魔决》无限赚钱大法、FA-18
6-189
《门徒Ⅱ——黑暗预言》秘技、《商场大亨》秘技、《三国志Ⅶ》之"运输粮草"、《三国赵云传》修改技巧、《模拟人生——燃情约会》秘技、《生化危机Ⅲ——复仇女神》佣兵模式的修改技巧、《地球时代》最新秘技
7-181
《三国立志传》无敌秘技、《武林群侠传》、《幻影特攻队——剃刀部队》、《抢滩登陆战2002》、《新剑侠情缘》最新秘技、《三国群英传Ⅲ》快速赚钱、《模拟人生——美好生活》、《要塞》、《武林群侠传》之"东方宝典"
8-189
《纸牌卡西诺2000》秘技、《命令与征服——叛逆者》对战秘技、《西风狂诗曲正传——创世纪战Ⅲ》秘技、《富甲天下Ⅲ》的致富之路、《幽城幻剑录》音乐动画欣赏法、《三国赵云传》2.0版秘技集锦
9-181
《欧罗巴主义Ⅱ》更新后的秘技、《世界杯2002》试玩版修改法、《蜀山外传——紫青劫》朱果无限法、《幽城幻剑录》不遇敌秘技、《太阁立志传Ⅳ》修改法、《英雄无敌Ⅳ》秘技、《文明Ⅲ》秘技
10-189
《地牢围攻》、《星球大战——杰迪武士Ⅱ》、《幻翼传说》魔兽捕捉百分百、《幽灵行动——沙漠围攻》、《碧雪情天》、《超能英雄》、《劲爆极限滑板Ⅲ》、《星球大战——星际战士》
11-181
《英雄无敌Ⅳ》修改初步、《魔法门Ⅸ——命运之书》取得无尽力量、《世界杯2002》
12-189
《毁灭公爵——曼哈顿计划》、《反恐精英》之埋炸弹超级秘技、《碧血情天》最新发现、《上古卷轴Ⅲ——晨风》、《文明Ⅲ》之无限文化点数、《未来水世界》、《三国群英传Ⅲ》"军师术"的妙用、一键必杀玩转《2002 FIFA世界杯》

大画戏游 1-186

TOPTEN

1-188、2-190、3-190、4-190
5-174、6-190、7-182、8-190
9-182、10-190、11-182、12-190

广告索引

企业名称	广告内容	所在页码
第三波软件	游戏软件	封面
英特尔	奔腾4处理器	封底
李宁	体育用品	封二
摩托罗拉	手机	首页
奥美电子	游戏软件	2
奥美电子	游戏软件	3
晶合时代	游戏软件	4
晶合时代	游戏软件	5
东方黑马	游戏软件	6
北大青鸟	培训	7
上海育碧	游戏软件	8
上海育碧	游戏软件	9
晶合时代	游戏软件	10
《大众游戏》	出版物	10
《锐》	出版物	10
盛大网络	游戏软件	11
金山公司	软件	12
晶合时代	游戏软件	12
智冠电子	游戏软件	13
西门子	手机	15
三得利	饮料	16
中国电脑教育报	出版物	98
金山公司	软件	99
电脑爱好者	展会	100
金洪恩	软件	101
晶合时代	招商	101
《电脑新时代》	出版物	102
北通电子	游戏外设	103
金山公司	杀毒软件	104
金山公司	游戏软件	105
京里仁	软件	106
国研网络	游戏软件	107
连邦软件	游戏软件	108
连邦软件	游戏软件	109
昱泉国际	游戏软件	110
昱泉国际	游戏软件	111
亚联游戏	游戏软件	112
寰宇之星	游戏软件	113
寰宇之星	游戏软件	114
寰宇之星	游戏软件	115
寰宇之星	游戏软件	116
寰宇之星	游戏软件	117
第三波软件	游戏软件	120
晶合时代/网星	游戏软件	121
第三波软件	游戏软件	122
晶合时代/网星	游戏软件	123
第三波软件	游戏软件	124
晶合时代/网星	游戏软件	125
晶合时代/网星	游戏软件	127
晶合时代/网星	游戏软件	129
晶合时代/网星	游戏软件	171
晶合时代/网星	游戏软件	173
晶合时代/网星	游戏软件	175
晶合时代/网星	游戏软件	177
晶合时代/网星	游戏软件	179
国研网络	游戏软件	181
国研网络	游戏软件	183
国研网络	游戏软件	185
晶合时代	游戏软件	插页
恒星科技	游戏软件	插页
《大众游戏》	出版物	插页

洪恩软件 Human 洪恩在线 HongEn.com

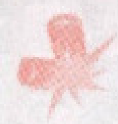
百年洪恩
播种教育

万事无忧4

——解决问题不求人







6CD 127元

北京金洪恩电脑有限公司开发

《万事无忧4》秉承了洪恩公司的传统风格，通俗、形象、生动地为用户讲解了电脑软硬件安装与维护方面的操作，并引入了虚拟现实技术，让你真正窥探到电脑的内部构造，解除了初学者对电脑的恐惧，她能使你在极短的时间内领悟电脑操作的真谛，真正体验电脑故障不求人的成就感。

产品特点：

● 新技术、新感觉。采用虚拟现实技术，揭开电脑真面目。

● 真人演示全部组装过程，一学就会。

● 常见问题查询方便，快速找到故障解决方法。

● 网上实时更新，享受终身超值服务。

主要内容：

● **硬件原理、硬件安装**：介绍各种电脑硬件的功能和原理。用真人实拍的形式演示组装电脑的全过程，并用虚拟现实技术真实再现电脑所有部件，全方位展现电脑的真实面目。

● **配件介绍**：详细介绍各种电脑配件的历史、品牌、性能和技术参数，使你在选择配件时能够心中有数，全面提高你的电脑硬件水平。

● **软件安装**：从一台刚组装好的空电脑开始，教你设置BIOS，对硬盘进行分区、格式化，安装操作系统、驱动程序，以及安装各种应用软件。

● **网络应用**：讲述用电脑收发传真、语音电话、用电话线传输文件，网吧、企业内部网的组建等内容。

● **常用软件**：教你磁盘工具、查毒杀毒、光盘工具、系统优化等九大类几十种工具软件的使用方法。

● **系统维护**：有针对性的对超频、注册表维护、刷新BIOS、恢复误删除数据、不损数据重分区等一些典型的问题进行分析，并提供解决方案。

● **常见问题**：对1000多种电脑问题提供解决方案，查询方便、图文并茂、涵盖面广、实用性强，并可从网上进行更新，随时添加最新问题库。

技术服务部：010-62634069/70 会员部：010-82619096 邮购部：010-82610167 365热线：13901358406/13801164741
邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩电脑有限公司 邮编：100084 E-mail: human@goldhuman.com

---

北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

诚征加盟

热烈庆祝晶合新成员加盟

襄樊晶合软件专卖店
地址：市新华路88号晶合软件专卖店
电话：0710-3275854
联系人：李岩

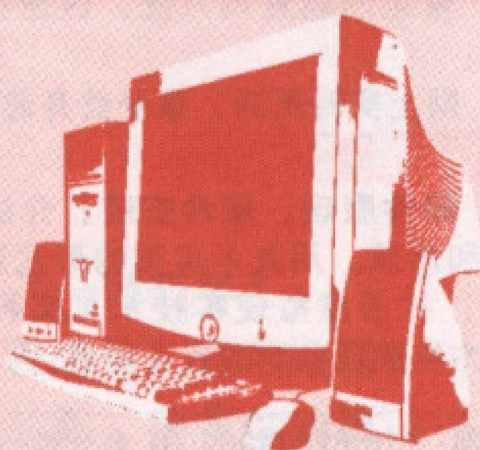
包头市金石电子有限公司
地址：东河区环城路超越大厦一号底店
电话：0472-4179989
联系人：随毅

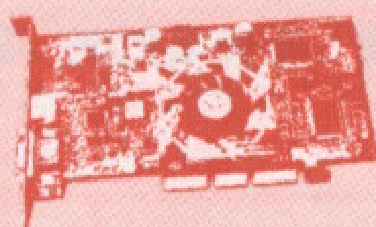
苏州新区天博电脑科技有限公司
地址：苏州新区何山路时代花园33号
电话：0512-68082196
联系人：胡永青

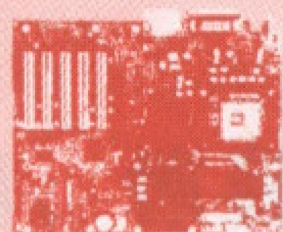
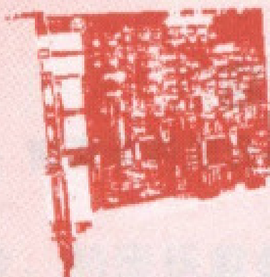
晶合大家庭
您的加盟
我们共同的发展

加盟热线：010-82634096、82634097、82634389、82634089 联系人：耿东红、张磊、韩琳、张宏利、曾超

暑假到了

你想攒  ？

或者购买   

  ……吗？

赶快看《电脑新时代》2002年7月号杂志

专题企划——“暑期购机指南”吧！

7月杂志惊喜连连，搭配**双**光盘，依旧以优惠价**5**元馈赠读者！

互联网时代的电脑医生

危机时刻 缺一不可



+



成功截击『中国黑客』的三重利器

全面嵌入 全面拦截

“中国黑客”入侵通道：电子邮件、局域网

金山毒霸2002采用领先的第三代全面嵌入式杀毒技术，自动嵌入OUTLOOK及IE、QQ、OFFICE等应用程序，可在“中国黑客”入侵通道进行自动拦截

杀毒反黑 双重防护

“中国黑客”发作特征：通过QQ发送垃圾消息

由于金山毒霸2002配备了强大的个人网络防火墙金山网镖2002，不仅能够实时查杀互联网及电子邮件病毒，还能全面阻挡黑客攻击

实时捕获 随时升级

金山毒霸全球病毒监测网，真正实现7×24小时全天候全球病毒检测，第一时间更新最新病毒库

独有增量升级方式、断点续传、自动测速功能，即使网络状况不佳的情况下，也能保证快速高效的升级

遍布全国各地的升级服务器、升级站点、支持数百万用户同时在线快速升级



金山毒霸2002装机宝典 238元
金山毒霸2002标准版 188元
金山网镖2002标准版 128元
金山毒霸2002钻石会员版 298元
金山毒霸OEM用户升级价 48元

金山软件公司荣誉出品
请到卓越网JOYO.com订购

欢迎访问金山反病毒资讯网 www.iduba.net，提供大量新病毒解决方案和各种常见病毒专杀工具免费下载
金山数据恢复中心为个人和企业用户提供专业的硬盘数据恢复服务 联系电话:010-62524868-619 紧急电话:13651103901

地址:北京市9636-6A4 信箱(100086) 网址:www.kingsoft.net 传真:010-62638287 客户服务热线:010-86243222 免费热线:800-810-5770(北京)
技术支持联系方式:support@kingsoft.net 经销商订货热线:010-62638312 OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net 总机:010-62524868 OEM热线:分机753
集团购买热线:分机186 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式:club@kingsoft.net 俱乐部热线:010-86243222 欢迎邮购 邮资5元

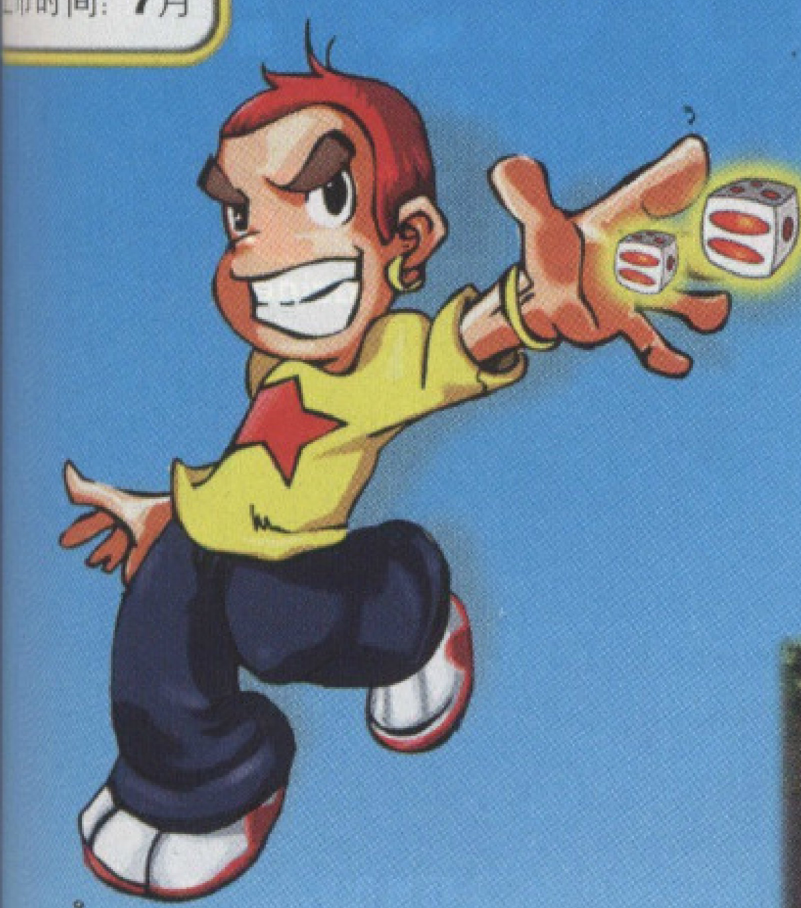


6年后，再现国产电脑游戏开山之作的辉煌！



游戏类型
休闲经营型
市时间：7月

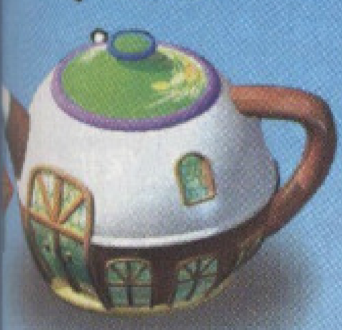
中关村启示录2



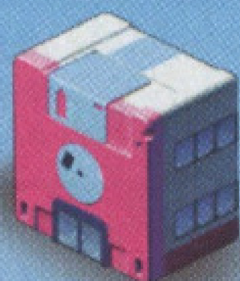
到中关村创业，做中国IT业的百万富翁！



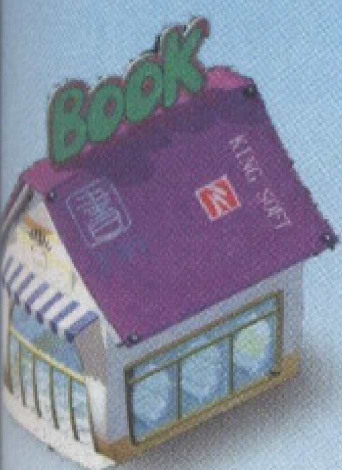
中关村地理风貌



茶馆



软件公司



金山书屋



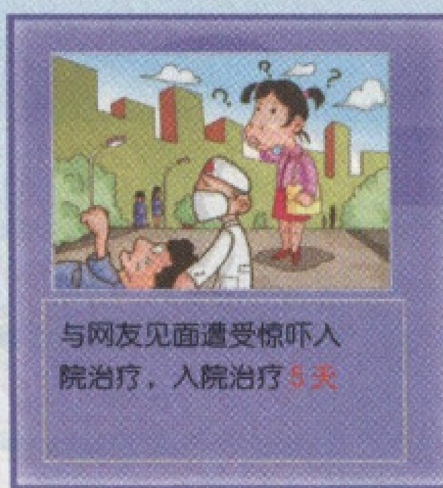
新闻中心



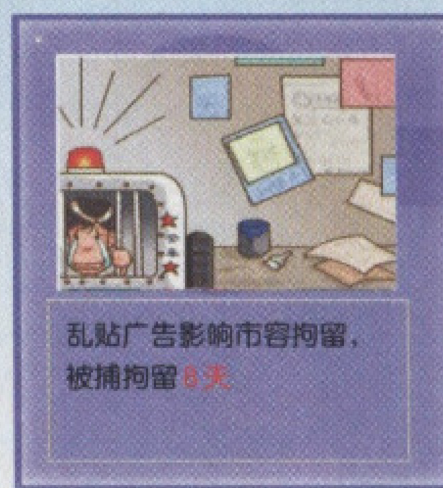
金山电脑大厦

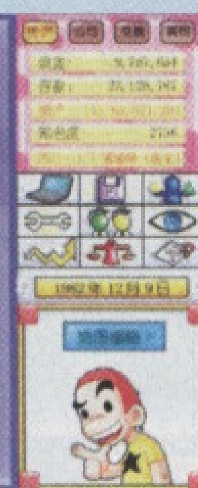


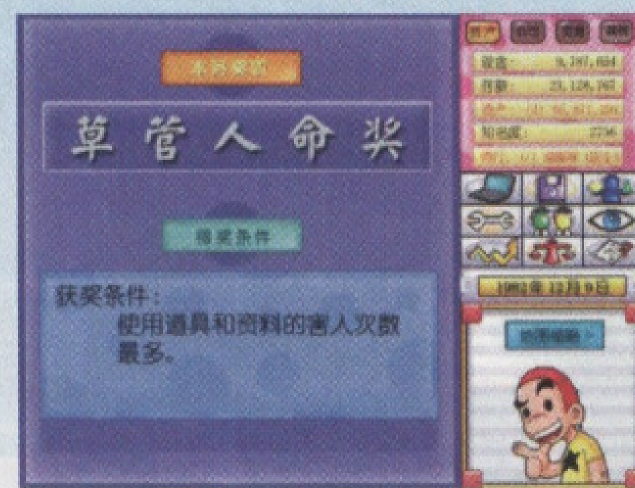
派出所











合作媒体
名不分先后）









● **塑造中关村题材的大富翁**

真实的地理环境和真实的中关村特色建筑，让你仿佛身临其境；如："红色正版风暴、万元奔腾降价……"等经典事件，真实体现中关村20年的发展变迁。

● **道具丰富，拥有独创的恋爱和人才系统**

多达21种的道具和40余种的技能让你更爽地整垮对手；股票系统让制胜手段多种多样；新增的恋爱系统让你和情侣结伴同行。

● **角色个性鲜明，全部本土原创**

CEO 攒机商、打工妹等取材于中关村真实环境的人物，维妙维肖。

● **轻松上手，全家同乐**

界面亲切，掷色子和回合制的模式即使新手照样轻松上手；健康、欢愉，适合与情侣、家人、朋友同乐。

详情请见新浪网本游戏专区：http://games.sina.com.cn/zhuanqu/zgc2/

鸣谢



提供本次活动奖品赞助

电脑病毒用金山毒霸　金山毒霸2002+金山网镖2002　请到卓越网 JOYO.com 订购

北京市9636信箱-6A4分箱(100086)　网址:www.kingsoft.net　传真:010-62638287　客户服务热线:010-86243222　免费热线:800-810-5770(北京)
技持联系方式 support@kingsoft.net　经销商订货热线:010-62638312　总机:010-62524868　OEM热线:分机753　OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net
购买热线:分机186　买金山软件　免费加入金山软件俱乐部　俱乐部联系方式:club@kingsoft.net　俱乐部热线:010-86243222　欢迎邮购　邮资5元




五级风暴
風色幻想II
WindFantasy II
~aLIVE~


六级风暴
异域狂想曲
-The fool plate-


七级风暴
新绝代雙驕叁
延续绝代经典 双娇魅力再现！！



秦殇

QINSHANG

编辑导语

当同事把这款游戏的DEMO盘摆在我面前时，我不禁回忆起了我第一次采访目标公司时的经历。听起来不过是两三年前的事，但这对我来说却是别有一番滋味。为什么组织上安排我采访的第一家公司就是目标，还是有原因的，毕竟目标那时就表现得挺出色。那会儿他们的《傲世三国》正做了一半。打那之后和他们接触的可就多了，几年里目标搬了三次家，公司发展蒸蒸日上。可张淳、李雪梅还有其他老同志却一直都没变什么样子。我记得第一次去目标，就打探出当时他们除了“傲世”之外还在写一个什么本子。当时的策划人还挺隐晦地跟我谈了谈这个游戏。再后来这个游戏有了雏形，并起了个特高深的名字叫《秦殇》，目标又把我们大家都请去给做演示，当时它在某些技术上还是超越“暗黑”的，不过对它独创的一些系统能否成功，那时笔者还持观望态度。从表面看，《秦殇》似乎比“傲世”还写实化，还“老古董”，但是它却在国际市场上卖出了个好价钱，相当于目标迈向国际的第二步，而且，现在看来它独创的部分还是成功了。同样是开发公司，为什么别的公司一个个倒下去，目标却生存下来而且还颇为茁壮？按照时下庸俗的说法是：这形成了一种“目标现象”。既然形成了“现象”，似乎就有研究一番的必要了。目标的发展对于咱们国内的游戏公司究竟有没有借鉴意义？有多大的意义？我想借着《秦殇》的推出来一探究竟再合适不过了。写到这儿我突然回忆起上学时的一段场景来。当时一个同学买了张《铁甲风暴》的盗版盘，别人随口劝他别对中文作品抱太大幻想，他却突然激动地高呼要支持国产游戏云云……曾经忍俊不禁的回忆现在却总使我无限感慨。昨天下午完成了《秦殇》DEMO版的一个任务，挺有趣的，好久没在单位的机器上装游戏了……

生铁 post-boy@popsoft.com.cn





从“暗黑”走向光明

《秦殇》制作访谈录

■本刊实习记者 冰雪之狐

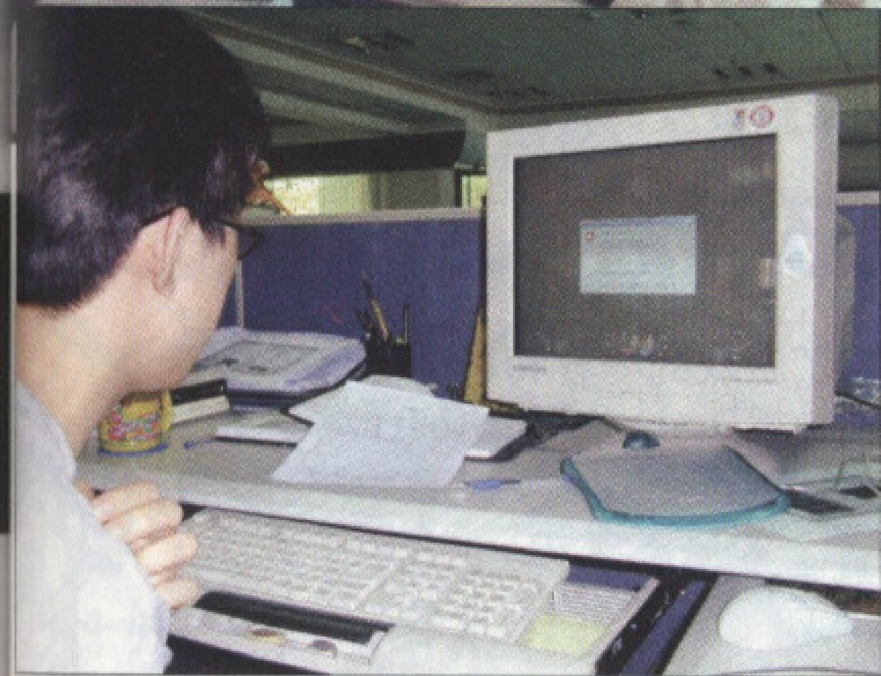
在从事媒体行业之前，记者就一直对目标公司及其产品有一定的关注，因为作为中国大陆地区的游戏开发单位，它有着自己独特的履历。大家不妨跟随记者再回顾一下这家公司的发展历程。

目标软件成立于1995年，初期主要的业务主要是针对国外的厂商，其中比较成熟的作品是为美国MICROLEAGUE开发的英文版赛马游戏《雷电之蹄》（Hooves of Thunder）。随着开发队伍的成熟，目标软件开始独立设计开发游戏软件。其在1998年4月在国内推出的第一款游戏《铁甲风暴》就在市场上获得了好评，不但获得玩家们的普遍赞誉。还成为1998至1999年度销售量最高的国产游戏软件。两年后推出的历史题材即时战略游戏《傲世三国》，还未上市就已经受到了极大的关注。国际游戏发行公司EIDOS公司独家买断该产品的全球代理权（简体中文版除外），并在2000年的E3大展上作为重要作品正式展出，这标志着中国游戏制作公司终于在游戏软件的国际竞争中占有一席之地。而目标软件也由此蜕变为国内最专业的游戏开发公司之一。而已经开发3年、并在今年前往E3参展的APRG作品《秦殇》，是否会成为目标的另一个起点呢？“事不目见耳闻而臆断其有无，可乎？”为了让读者对这款即将上市的游戏有更细致的了解，为了探寻目标公司的游戏制作之路，记者将目光锁定在目标公司上面。

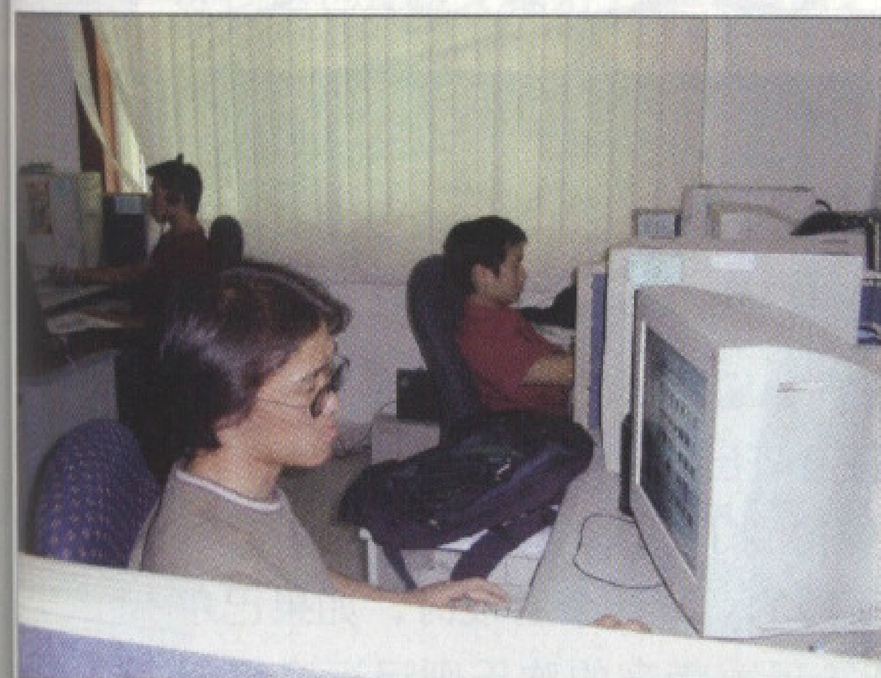




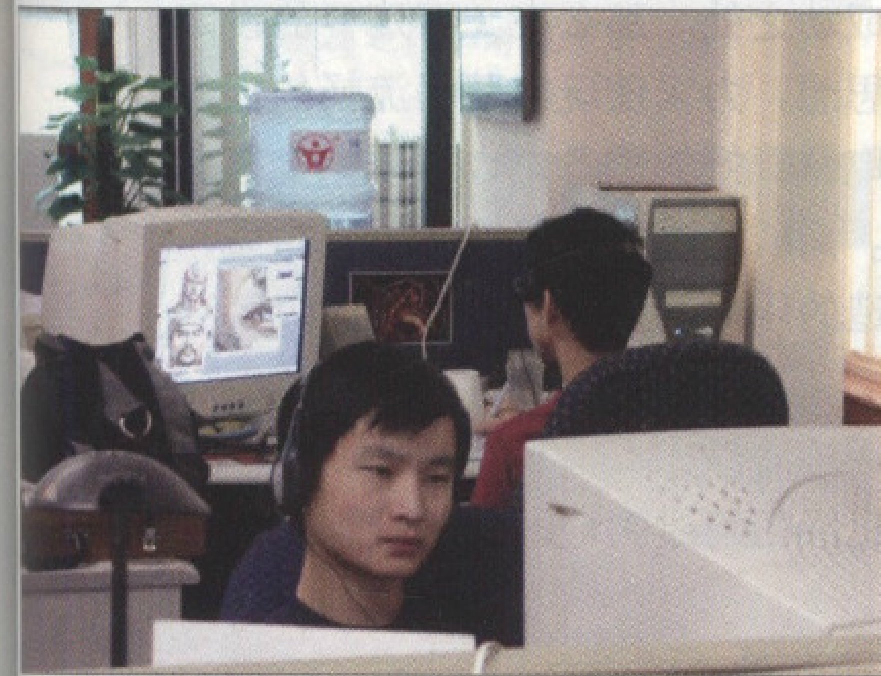




这里有一个Bug



专注的美工



三国武将描绘中

目标之初体验

初次到目标采访是在5月的一个中午，顶着火辣辣的阳光，记者赶到了位于西四环北路的一栋大楼下。站在这栋写字楼前，记者抬起头来：这就是目标公司的新址么？到达相应的楼层，首先映入眼帘的是一张造型古朴，气势恢弘的古装谋士画像。这个记者熟悉，是《傲世三国》里面的诸葛孔明，看来没有找错地方。在向前台的接待小姐通报来意之后，稍候片刻，一位清秀可爱的小姐出现在记者的面前，她就是目标软件市场部负责人员王莹。上前说明来意，王莹小姐很热情地接待了我并带我参观了《秦殇》制作组的工作环境。

目标软件采取IT公司通用的大工作间，小隔断的布局形式，近200多平方米的大厅里，60多名员工在各自的位置上埋头工作。虽然人很多，但非常安静，有条不紊。记者首先走到几个正在聚精会神运行游戏的制作人员背后。目前游戏主要开发工作已经完成，目前这几位制作者正在进行紧张的游戏测试工作。屏幕上呈现的游戏画面正是测试版的《秦殇》。电脑桌上的“测试流程单”密密麻麻地写满“仍然重复出现”、“随机出现”等测试记录。一位测试员笑着对记者说：“真遗憾，这么好的游戏，在它上市之前我已经不想再玩它了。”游戏对于这些人而言不像是娱乐，倒有点像是西绪福斯肩上的那块巨石。在测试组的对面，是数名正在不停敲键盘的工作人员。他们显示器的屏幕







上满是程序语句。不用说，这些人是记者最景仰、最崇拜的程序员了。“这就是《秦殇》的开发程序么？”记者问道。一位程序员头也不抬地回答：“对，《秦殇》的专用游戏开发程序EasyRPG。”他一边说着一边又敲进了一行字符。在游戏公司里恐怕最能让普通人感兴趣的恐怕就是美工的工作了。美工部门的显示器最大，各种用于绘画的奇怪外设，还有各类精美画册和VCD。记者看到一位长发青年正在用电脑绘制一个神情肃穆的古代将军面部特写，这位将军被画成了一副满面风霜、不怒自威的样子。这位美工人员正在用手写笔为将军的红盔缨一点点调整颜色。记者问道：“这也是《秦殇》中的人物么？”“他看起来像么？”美工反问。他告诉记者他正在为目标的下一款作品《傲世三国Ⅱ》绘制人物。而他边上的另一位美工则在绘制一个古装女性人物。看着美工笔下这些栩栩如生的游戏角色，记者心想，谁说游戏不能算是一种艺术呢？“好了，参观到此为止，”在工作间走上一圈后，王莹小姐笑盈盈地说，“接下来你准备采访谁呢？”“你能否给我一台机器，让我试试《秦殇》的完整版？那个DEMO我已经打穿了，它还不足以让我了解这个游戏。”“当然可以，没问题。”当记者在一台电脑前准备运行游戏时，《秦殇》的主策划刘京坐到了记者身旁，准备为记者进一步介绍这款游戏。我们的对话就在游戏的运行中展开了。

模仿与原创的交界

作为《秦殇》游戏的主策划，刘京的工作决定了游戏的内容和难度等诸多重要因素，可以说是执掌游戏方向的舵手之一。因此我提出的第一个问题就让他笑了：“你自己是怎样定义《秦殇》的游戏类型的？”

“《秦殇》是一个动作类角色扮演游戏，就是常说的ARPG游戏。”这个答案很具体。

“我玩过了你们公开发放的DEMO，感觉它融合了《暗黑破坏神》和《博德之门》系列的一些特点。”记者说。

“是，不过不完全是。坦率地说，《秦殇》吸取了许多成功的RPG和ARPG的优点。”

“哪些优点？”记者问。

“众所周知，《暗黑破坏神Ⅱ》的游戏卖点是个人技能的差异性和平衡性、完备的物品装备系统以及单机和组队不同的战斗模式等。正是这些特点才使得那么无数玩家乐此不疲地在线或单机打装备、练技能，甚至还出现了专门打装备用于交易的玩家。ARPG中的A（动作）的乐趣在这个游戏中得到了极大的体现，这与中式的‘仙剑’类RPG以剧情作为游戏的兴奋点是截然不同的。玩这个游戏时，如果巴尔掉下来的装备不如一只金色小妖，那么这只小妖给玩家带来的欢乐则远远高于巴尔。而玩家对这个游戏的兴趣也不会随着一遍或几遍通关而结束。从而使游戏的市场寿命得到了有效的延长，这些都是《暗黑》的成功之处。那么在《秦殇》的设定中，我们首先着重把握住与‘暗黑’类似的指导思想，力求使玩家获得流畅的操作感。而装备是游戏中的乐趣重点，玩家可靠杀敌取得更好的装备，也可以完全靠自己采集矿石、毛皮、木材等自己炼制更好的装备。而装备上五行属性的相生相克，则类似于《暗黑》的套装备隐藏属性。采集和铸造的乐趣使玩家绝不会把这个游戏当作另一个‘暗黑’的仿制品。”

“在野外地图上被我探索过的地区，是否仍会出现敌人？”

“每一块野外地图上的敌人数目是有限的，已经扫荡过的地区敌人就不会再出现。”

“这非常好。我觉得这款游戏的组队作战还有些像《博德之门》。”

“《博德之门》的长处并不仅仅在于它的作战系统。它借助AD&D的力量，使其具有复杂庞大的情节系统、自由发展线程和深邃的文化背景。它的复杂程度甚至很难让人编写出一本完整的攻略本，当然有某些家伙还是做到了，呵呵。那么同样

《秦殇》故事梗概



“殇”，音同伤，意指死亡、夭折，“秦殇”即“大秦的夭亡”。

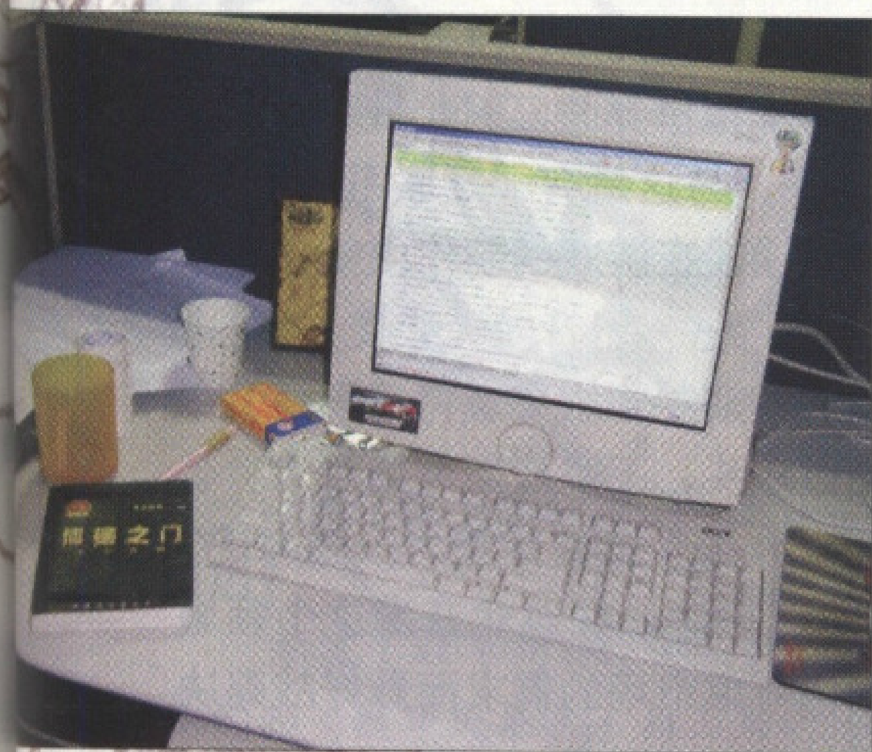
故事的发生，是在一统天下的秦始皇离开人世的时候。作为皇位第一继承人的太子扶苏，却接到了赐死的诏书。在亲若父兄的将军蒙恬的启示下，扶苏决定抗命逃亡，找出事实的真相。首先是父亲的死因。在经历了众多的坎坷之后，借助失落的神剑和辟毒的宝珠，扶苏进入了机关重重的始皇陵。惊异的发现，秦始皇死于谋杀！凶手是谁？扶苏悲愤莫名。他决定找出真正的凶手。但是这就要与原本隶属于自己的政权相抗衡。克服心中的矛盾，扶苏终于与刘邦、项羽、韩信、张良等天下英雄们合作，举起了抗秦的大旗。经过血腥的战斗，终于进入了秦始皇的伟业之一——阿房宫，找到了被操纵的傀儡皇帝胡亥，以及幕后的真正元凶：赵高。面对夺走了扶苏一切的仇敌，扶苏举起了手中的神剑。在各路英雄和知己们的帮助下，丧心病狂的赵高倒下了。而亲手毁灭了父亲创造的一切的扶苏也感到使命的结束。社稷已倾，扶苏必须要远走高飞，找到自己的生活。幸好，战斗中得到的不仅仅是各路英雄们的友情，还有一位（几位）美人的心……

乱世的开始和结束，便安由天命吧。

的，《秦殇》也拥有自己完整的世界观，并且各类支线任务非常丰富。整个游戏的主线和支线任务加在一起有100多个，对话量有30万字，游戏共有7种不同的结局。”

“游戏最终所要传达给玩家的思想核心是什么呢？”

“我们想通过这款游戏描绘出整整一个时代中国的社会状态。表达那个时代的人文精神。扶苏作为游戏的主角的确很像哈姆雷特，故事的梗概也有些‘王子复仇记’的味道。我们把他的命运设计得非常巧妙，无论你选择他完成怎样的任务，整个历史都不会有过于荒唐的改变，完全没有戏说的成分在里面。我们强调的是在那样一个时代背景下，某个个体的生存感受，同时让玩家通过扶苏，以现代人的视角去了解和体验那个时代。实际我们在任务的设计上，尤其重视这一点。例如这个小任务：一个小女孩的父亲去修长城，母亲病重，她在路边找背影像父亲的人安慰母亲。答应她的要求完成任务很容易，但通过这一任务却能使玩家从一个侧面体会那个时代的特点。好的游戏不仅要给人快乐，也要给人思考，这也正是《辐射》、《博德之门》等国外大作最重要的特点。”



本刊出的《博德之门》游戏手册。

“那么你认为《秦殇》在对一个完整世界的营造上是否能超越这些作品？”

“坦率地说，BLACK ISLE小组的作品很难超越，它们营造的世界是完全架空的，是独创的。他们的策划人员数量也是我们的4倍之多。但我们的优势在于真实的中国历史。”

“游戏中出现的史实人物有多少位？”“包括扶苏、胡亥、赵高、李斯、项羽等人在内的历史人物共有30多名，其中像张良、韩信和英布等人还是可以加入玩家队伍的。”

“作为一款富有历史深度的游戏，它是否或多或少体现出目标策划师的某些哲学观呢？”

“哲学观谈不上，但我想或许每个人都有他自己看待世界的观点。在游戏中我们是以现代人的观点来看待问题的，是现代唯物主义的，而非中国古代的哲学思想。”

在游戏试玩的过程中，记者还发现，游戏的单机版和网络版有两套不同的任务系统，如果你想更多体会砍杀和升级的乐趣，可以去玩它的网络版，而传统的RPG玩家则可以在单机版中慢慢培养自己的队伍了。在谈到网络版时，记者马上又想到了这个老生常谈的问题：如何处理作弊和外挂问题？对于这个问题，刘京也显得有些无



晚饭和工作的结合。





力士体格强壮，善于近身攻击，同时可以为同伴遮挡魔法或远程攻击。战斗时，可冲入敌阵，吸引敌人攻击，为同伴创造机会。力士具备的技能主要集中在驯养猛兽和强力战斗方面。力士可以使用的武器有：枪矛、斧钺、短锤、短棒、短斧。



奈，“实际上，在《傲世三国》的时候，目标就组织架设了战网，不过当时由于网络版的制作并不成熟，同时由于盗版肆虐，上战网的人不多。根据经验，未来《秦殇》战网的拥挤程度不会高，架设的服务器数目初期不会太多，会视未来情况变化调整。对于目前网络上常见的种种作弊手段，现在都采取了一定的预防措施。”

在接下来的时间里记者又与刘京谈起了游戏策划这门职业。对于这个很多玩家向往的职业，刘京告诉我，这需要对程序设计、游戏制作、对历史文化、对社会都有足够的知识掌握，以及长时间的思考探讨。给我最大的感觉是，游戏的策划不仅需要有非凡的想象力，还需要有严谨的思想、敏锐的感觉、良好的项目管理能力和综合的素质。说到行业和职业的发展，刘京的思考显然不仅仅局限在游戏业内，而扩展到了整个社会。就如他所说“游戏实际上是社会的缩影”。作为一个行业，游戏不仅仅让人娱乐，还要让人思考。这都是游戏策划肩负的使命。时间飞逝，转眼间天色已晚。尽管还有一大堆问题要问，记者也只好先告别目标公司。而刘京则弄了点吃的，准备将晚餐与游戏野外地图的测试工作完美地结合在一起……

最重要的是谁?

再一次来到目标，依旧是在一个炎热的下午。接过王莹小姐递来的水，记者向她提出了采访目标公司总经理张淳的要求。可王莹遗憾地告诉我：张淳赴美参加E3大展了，采访只能等他回来后再进行。不过她建议我采访《秦殇》的项目组长刘刚，“一定也能得到很多有价值的信息呢，他是《秦殇》组的重要开发人员。”

由于参与了《秦殇》的整个制作过程，所以看上去文质彬彬的刘刚实际经历了游戏开发中的所有坎坷，喝了口茶之后，他开始给我简要讲述《秦殇》的开发历程。

“《秦殇》的开发始于1999年10月，历经近3年时间。原定于2001年12月发售，因为期间的各种变动及游戏的Bug而不断跳票。制作小组在3年时间里也经历了不少变动，目前17人中，策划、美工各有3人，其余的是程序制作人员，音乐外包制作。尽管只有不过20个人左右，但协调和整合工作非常复杂，特别是在细节方面。比如，你可以看到这个游戏的人物功能界面，看上去很简单，但当时这么个东东就整整耗费了一年的时间制作，由于这是游戏的基本操作界面，因此带来的变动不小，类似的问题还有很多。《秦殇》的开发周期长，与这是有一定联系的。”

“看来《秦殇》的开发并不是一帆风顺的。能否谈谈在游戏的制作中给你留下最深印象的事么？”

“哦，那一定是游戏设计思想变动带来的影响。初期制作组是想将《秦殇》做成一款战棋游戏，后来又曾经向网络游戏的方向动过念头，不过权衡市场需求、公司的技术和资金实力以及当前的游戏发展趋势后，《秦殇》最终定型为一款ARPG游戏。现在看来我们的做法还是比较正确的。我想说的是，在游戏开发这个领域里，技术和流行这两大因素都在不断发展，所以如何考虑市场的需求而做好战略决策，对于我们非常重要。”

“你认为在游戏的制作当中哪个环节是最重要的呢？”记者追问。

“不同类型的游戏，人员分工的重要性不同。但游戏策划应该是核心。因为整个游戏的情节发展、场景变化以及游戏的平衡性、严密性都控制在策划手中，他是衔接程序、美工、音乐等人员的中枢神经。此外还肩负着根据玩家反馈，调整游戏的重任。而在整个开发过程中，探讨哪一个分工更重要就显得没多少意义了，几乎可以说每一种分工都是最重要的。比如美术，”刘刚指指旁边一个戴着眼镜的工作人员，“绝对是《秦殇》中相当重要的一环，你可以和他谈谈，他是《秦殇》的


到论坛上收集一下群众意见



造型古朴的启动界面

美工总负责人万勇。”

接下来万勇为记者介绍了游戏的美术开发历程：

“美工……怎么说呢，可以说贯穿整个游戏制作的始终，一刻不能缺少，但走到前面的机会还真不是很多，所以我没有想到你会来采访我。”他看着我笑了。“根据我的理解，美工就是要将游戏策划和创作人员的意图，用专业的美术手法理解、传达并表现出来。你总不能看着程序玩游戏吧？美工也是制作中间的一个环节，而且直接关系到游戏的质量和市场，因为游戏的画面是玩家判断游戏好坏的第一认识。目标公司在这些方面都非常认真，对人员的专业素质要求都非常高。在目标，游戏美工的作品也可以成为一种艺术，例如这个游戏开始的启动界面。此外，游戏中每个人物面部的纹理、色彩变化都需要一帧一帧的描绘，而不是像某些公司那样用个整色的贴图剪裁了事。在《秦殇》里即使是不起眼的场景，也用各种细微的贴图一点点拼出来。由于《秦殇》中人物在更换衣服和武器时在角色身体上要有体现，所以我们每一个人物都有6万多张图，压成一个文件就是40兆的容量——这还不是男主角扶苏的绘画量。说这些不是强调我们工作的艰巨，而是说明对作品的一个态度问题。”

“你认为一个专业游戏美术制作人员需要哪种素质呢？”

“热爱，对游戏的热爱。此外还需要相关的专业素质，但从事这个行业，热爱是最基本的态度。”万勇不假思索地回答。

实际上，玩家对目标的美工水准应该抱有一定的信心，这是目标的强项，更值得提到的是《秦殇》的音乐。它的表现比目标以往的游戏都要出色得多。“梵天工作室”负责了《秦殇》音乐的整个制作。记者与该工作室的负责人李霖进行了一次谈话。

记者（以下简称“记”）：“你好，能否向我们的读者介绍一下你的游戏音乐制作履历？”

李霖（以下简称“李”）：“可以，目标的《秦殇》配乐是我最新的作品，还有他们的《铁甲风暴》、西山居的《地雷战》、创意鹰翔的《生死之间Ⅱ》，还有逆火的全部作品，很多，都是我的作品。”

记：“谈谈和《秦殇》的合作过程吧？”

李：“我和目标合作是从《铁甲风暴》开始的。《秦殇》创作之初他们就想到我。这个游戏的音乐制作和游戏策划是同期的，就是说脚本创作时就开始做音乐，根据脚本的情节变化、地域变动等不同因素进行音乐创作。音乐突出了秦地、蜀地、楚地等不同地域的民乐风格。用MIDI和乐队合成制作，所有的创作时间累计起来大概有6个月。”

记：“你认为游戏音乐制作双方合作顺利的要素是什么呢？”

李：“首先，目前游戏行业还没有到非常繁荣的时刻，不要抱着发财的想法来做，那样着眼点就不对了。双方就很容易失望。双方都需要有热情、有计划、有信心，才能一直保持顺畅的关系。其次，经常沟通，不要像商人那样，而应像朋友般的交流，相互理解对方的想法和感觉，把注意力集中在共同的目标上。”

城市梗概

游戏中出现故事情节的地点有34个，主要分布在秦地、蜀地、楚地、吴地等。一些已经消逝的地点是游戏中需要多加注意的地方。例如“覆压三百里”的阿房宫、驱使十万囚徒修建的骊山陵墓、决定大秦存亡的巨鹿。此外还有大漠飞沙的匈奴、山清水秀的虎丘、五岳之首的泰山等。而一些名不见经传的小地点，如云雾谷、合江村，则让人分外感觉到乱世中祥和的可贵。游戏的场景跨度比较大，但是无论是气势恢弘的大城市，还是宁静简单的小山村，都最大限度地体现了当时的风貌，值得在游戏时仔细认真地去体会。







职业梗概

游戏中的职业分为**游侠、力士、刺客、术士、巫师**五类。

游侠的属性比较平均，主要以武力攻击为主，并具有一定的恢复技能。此外他的打造和修理技能是组队战斗时不可缺少的。均衡的属性使得他的战斗表现并不突出，但是却是整个队伍的指挥者和领导者。主角扶苏就是一名游侠。

力士是肉搏战中的主力，强壮的他善于冲锋陷阵，杀伤敌人并为同伴抵挡和吸引攻击。此外，他的驯养猛兽技能也是非常实用的技能。战斗中有非常的杀伤力，是队伍中的突击手。

刺客通常隐藏在暗处，利用精准的远程攻击和利刃伤害敌人。行动敏捷的她还是勘察地形，探听情况的第一人选。而精通的陷阱之术还可以在战斗中轻易的干掉一些原本十分困难的敌人。由于各种特性的要求，使得女性成为刺客的大多数。

术士不是近身搏击的强手，但是其强大的仙术能给以敌人无法想象的杀伤。而且在战斗之余，还能护理队友的伤势，恢复大家的士气和体力，是大家的精神支柱。

巫师总是神秘的。他们大多来自南方蛮荒之地，对草药毒物的精通使得他们对敌人不仅仅具有杀伤力，更具备恐吓力。和术士一样，他们也不是近战的人选，但是当他们在远处喃喃自语，释放出神秘的法术和诅咒的时候，敌人的混乱就要开始了。

记：“能简单说说游戏音乐制作的流程么？”

李：“首先了解游戏的画面风格，分析情节线索，试玩。然后，独自仔细品味游戏的内涵，用心去充分地感受，再转化成音乐的表达方式——旋律。有了大致框架后，还要考虑玩家的游戏时间，取平均值。然后具体制作，完成。和电影配乐类似。唯一的区别是电影有固定的时间。而游戏没有，因为玩家的游戏进程可能有无数情况，这就是游戏情节的不可预知性，需要你对人性感悟有自己的理解。此外音效也在游戏音乐的考虑之内。虽然这次《秦殇》音效不是我做的，但音乐要给予音效充分的发挥空间。有时空灵有时具体。双方不能冲突。这些都需要音乐创作人员和游戏创作人员多多沟通。”

记：“我试玩过《秦殇》，感觉它的配音还是很不错的，但还是有些明显的剧场味道。”

李：“配音是目标请北京人民艺术剧院的专业演员配的，这已经是国内最专业的演员了，他们也尽了力，但还是很难改正‘字正腔圆’的问题。游戏和电影配音不完全一样。日本很早就拥有专业的游戏声优了，好的声优还在游戏行业中享有很高的知名度。我们的产业还不成熟，只能这样，现有的演员也已经发挥了专业的水平”

记：“整个配音用了多长时间？”

李：“《秦殇》剧本要求的配音是900多句。目标前后请了10个配音演员，大概录了13个小时。很辛苦。”

记：“最后一个问题，你怎样评价游戏音乐在游戏中的意义呢？”

李：“没有音乐的世界是枯燥的。游戏也如此，我热爱这个职业，也希望我的工作给玩家带来更多的快乐。”

在与形形色色的《秦殇》制作人员接触的过程里，记者感受到最多的是他们的敬业精神和对本职工作的热情。这些人是推动中国游戏产业发展的原动力，在他们的言谈举止中都流露着不计名利的心态和对工作纯真的爱，这在急功近利和几近荒芜的产业大环境下，他们的表现多少显得有些世外桃源的味道。记者想问的是，如果目标没有提供一个稳固而具有自我给养机制的内部生态环境，这些人还会有这样的朝气和态度么？离开目标的时候，《秦殇》测试组的讨论会正在热烈而紧张地进行着。望着那些年轻的面孔，记者在想：深藏在“热情”二字背后的动力究竟是什么？





目标公司的秘密启示录

就在本期专题截稿前不久，记者得知目标公司总经理张淳已经回到北京，记者与他约好了采访时间，再次前往目标。张淳这次是以《秦殇》总监制的身份接受记者的采访的。

记者（以下简称“记”）：“知道你从美国刚回来，能否简要谈谈《秦殇》在E3的表现和反响？”

张淳（以下简称“张”）：“《秦殇》引起的反响很不错，国外的厂商和玩家在试玩之前都把它空泛形容为中国历史题材的RPG，但是试玩之后，普遍对它的战斗系统表现出兴趣，他们意识到这款作品还是符合他们口味的。这次虽然代理商由EIDOS换成了Strategy First，但新代理商由于产品种类不多，对每个产品投入的推广力度实际是增大了。从现场效果来看，至少充分地表现出了《秦殇》的作品特点。”

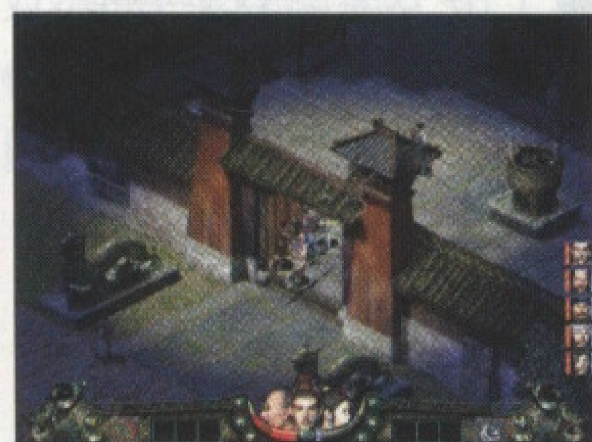
记：“能谈谈目标与Strategy First的合作经历么？”

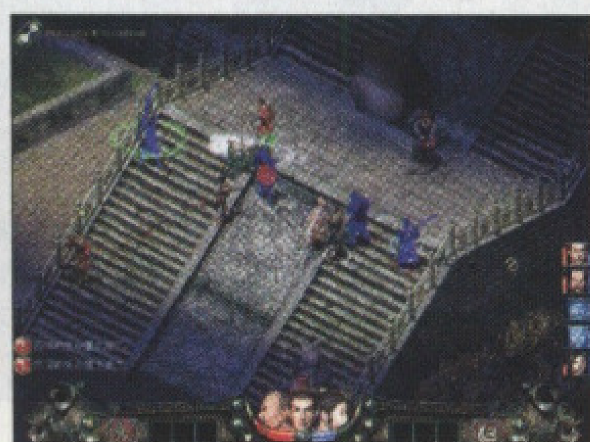
张：“这是在去年E3大展上举办的恳谈会上双方结识并开始着手合作的。在此之前我们双方并不认识。E3本身就是一个有招商性质的会展，目标与很多厂商进行了洽谈，最后选定Strategy First为合作的对象。”

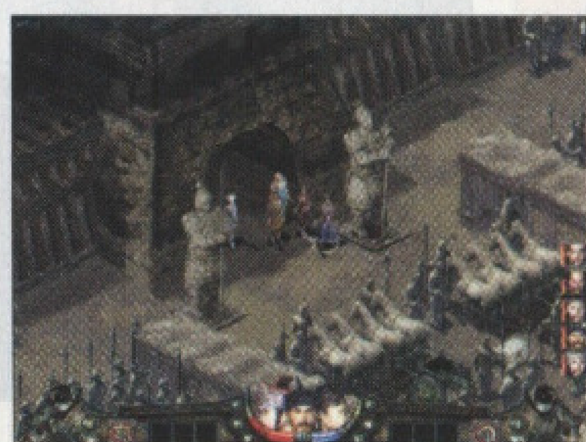
记：“从你的观点来看，国内其他游戏开发公司的产品质量，离进入国际市场要求的标准还有多大差距？”

张：“这绝不是产品品质和技术的问题，而是产品风格是否国际化的问题。我曾在E3上见过台湾非常著名的游戏开发单位与外国游戏发行商进行洽谈。台湾厂商带去的那款画风非常唯美、在国内很受欢迎的作品，在欧美发行商眼中，似乎显得很怪异。他们会问：你们产品为什么是这样的风格？”

记：“我记得你以前曾说过，目标的产品从一开始就是定位在国际路线与国内路线的结合上。”







张："的确是这样。世界上所有的顶尖开发公司的产品定位都是全球化的。实际上从1997年开始，对目标的投资就已经停止了，而且我们在国内没有一分钱融资，公司的运转全部是靠产品制作发行的收益来维持。所以相对于国内的其他游戏制作公司，目标在资金上并无优势。我们能生存到今天，所依靠的只有两条。第一是强有力的开发团队。团队的构成比技术的先进更重要。我们一直在调整目标的团队，中间也有一些人员的变动，但它始终能保持着团结而有效的工作状态。第二是管理层对产品的把握。对一个开发公司而言，产品设计、研发和上市不是它全部的工作，市场定位是相当重要的。而国内的游戏开发小组，很多时候是按照开发者自己的兴趣取向进行游戏的制作，这样的产品就很难有它的市场生存能力。在国外，游戏制作公司的经理人是一个至关重要的角色，他们最重要的工作就是对尚未诞生的产品寻求准确的市场定位。他们是这个行业的专业人员，把握着制作公司的命脉。在中国，我们既不缺懂得市场的人才，也不缺少懂得游戏的人才，但我们几乎没有既懂游戏又懂市场的人，这才是问题的症结所在。"

记："目标公司的作品有个比较鲜明的特点，就是生产周期长。你不认为这存在着很大的市场风险么？《秦殇》在开发中期时在技术上还很先进，但现在在整个国际市场上来看，它的引擎已经显得有点落后了。"

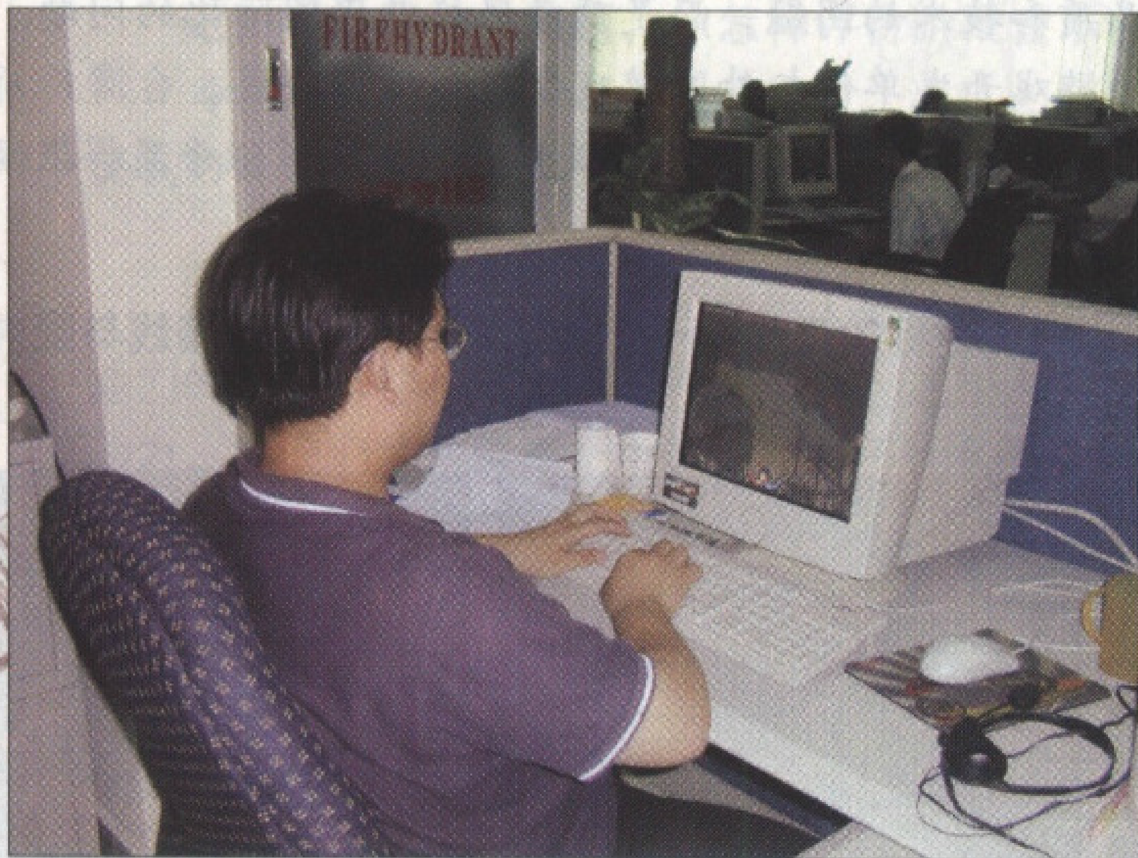
张："风险和危机对于目标公司是一直存在的。但是从1995年成立以来，目标产品就定位于全球市场竞争。而要进行国际竞争，对产品的内容质量要求非常高，因此产品的研发周期会比国内其他公司要长一些。当然由于产业环境和资源的限制，各种困难的影响无法避免。不讳言目标也经历了很多变动，但最终克服了困难，拿出了自己的产品。"

记："从你的角度看，中国本土的游戏开发何时才能进入一个普遍的良性循环期？"

张："这个命题有些大了。不过在我看来，游戏的产业回报还是非常丰厚的，如果一旦有一款产品在国际上取得了一定业绩，那么它的收益足以维持公司下几款游戏的开发资金。标志性产品对公司的长期生存意义非常大，C&C就支撑了Westwood很长时间，现在还是它的招牌。目标第一个产品《铁甲风暴》上市后，也可以完全支持公司的运营开支。我觉得中国在游戏行业上取得国际市场的突破口，还是有希望的。毕竟游戏开发不等同于操作系统或应用软件，这类软件的开发依靠的更多是一种技术、规范运作和体制的长期积累，而游戏软件在开发上不存在严重的技术壁垒，它对个人的创造力要求很强，并且需要强大的文化认同感，这些优势中国是有的。"

记："最后一个问题，作为国内游戏制作行业的先行者之一，是什么支持你在这个行业坚持做到现在呢？"

张："从92年开始进入这个行业，我认为我至今还是比较顺利的。有运气的因素，不过我想这是因为我对事业的态度的缘故。我一直对中国的游戏产业发展有充足的信心，中国游戏市场的未来绝对是光明的。所以我们才能在任何顺利和不顺利的时候保持自己的信念，按照既定的目标稳步前进。当然我们也有自己的计划和目标，脚踏实地，才有可能把事情做好，做到完美。"



游戏测试中。

游戏方法简介



游戏一开始只有主角一个人，随着剧情的增加，会逐渐增加伙伴，而伙伴的身份和职业的选择，也会影响到后面的剧情。从战术角度来说，最好每种职业找一人，这样可以互相补充，最大限度的 发挥战斗力。游戏中装备和技能的选择也是需要仔细注意的，由于引入了五行的概念，相生相克的原理是时刻要注意的，既可以最有效的杀伤敌人，也可以使得一些五行装备相生，得到一些特殊的属性和杀伤。游戏不仅仅是杀戮和破坏，制造也成为重要的乐趣。游戏中有很多支线任务可以完成，如果完成了可以得到一些好的装备和经验，但是不完成也没有太大的障碍，只是有些会关系到结局。在战斗的时候需要时刻注意人物和装备的状态，设定好双手的杀伤技能，以及身上的负重（会影响速度），尽量避免与敌人混战。对付boss级人物时要充分发挥各个职业的特点，以最小的伤亡换取最后的胜利。



尾声

匆忙中结束了张淳的访谈，本次专题的制作也渐渐走到了尾声。当我面对着以上的文字时，采访中的兴奋和轻松早已不翼而飞。取而代之的是几分沉静的思考。在多次的接触当中，记者觉得目标人有个共性，令人印象深刻，那就是：顽固。他们为了达成自己的工作理想，常常不能妥协。目标走到今天这一步，固然有它先天的优势，例如它从创建伊始就在客观上具备了国际化的视野。但这绝不是成功的所有因素。热情、信念、管理经验（我不知道是不是该再加上“顽固”两个字）……我想这些空泛的字眼，并不是我们这篇专题所要提供给读者的全部。如何认识自己？如何认识自己的职业？如何认识自己的企业？这才是真正决定一个人，或者一个企业未来命运的关键。目标找到了自己的路，但我们不认为目标的方式就是放之四海而皆准的。如果整个沙漠中只有一片绿洲，我们并不会感到幸福或欣慰，无论是对沙漠、对那片绿洲，还是对我们自己。目前像目标这样的公司并不是游戏产业中的主流。在新浪的游戏论坛中，记者曾看到一个参与测试的玩家，因为目标迅速认真地答复了他的建议并修改了游戏而表示感谢。对这件事真不知道是该感到高兴还是该感到悲哀。尽职尽责的行为是应该的，但却让读者感动不已，除了说明目标工作状态是合格的以外，又说明了什么呢？《秦殇》和目标的现状可能有其特殊性，但是，目标执着于长远未来而不是急功近利的创作态度，在商业化影响和产品制作之间寻找平衡的尝试，全球化竞争的眼光，这些都是未来中国游戏产业面临激烈竞争所必需的态度和精神。《秦殇》是很好的作品，目标公司是很优秀的游戏公司，但他们只是中国游戏产业中的一份子。众多的困难告诉我们，只有当行业监管部门、游戏制作公司、代理公司、发行公司以及众多的游戏玩家都认真对待国产游戏作品，为了寻求中国游戏的前途，而不是自己的“钱途”的时候，这个行业才能真正有发展的希望，才能有众多的作品而不是一部作品走出国门。希望所有看到这篇文章的人们，都能够见证国产游戏业的繁荣、兴盛。

我知道，该来的一定会来到…… P








游戏新闻眼

■本刊记者 风林火山

实话实说：
谈《实况世界杯·决战日韩2002》的“实况”是与非



近期，新天地上市的一款名为《实况世界杯·决战日韩2002》的游戏在一些知名论坛引起了玩家与网友的广泛争议。问题的焦点集中在该游戏的名称与日本KONAMI公司推出的深受赞誉的足球游戏Winning Eleven系列的国内中文译名之一——《实况足球》的名称非常接近，致使一些玩家误以为是同款产品的PC版新作，而“慕名”购买。但玩时才知，此游戏并非来自于KONAMI，而是出自西班牙一开发小组之手，因此玩家大呼上当。另外，游戏中把中国队队员的名字汉化得“面目全非”，也是让玩家忿忿不平的另一个原因。这究竟是怎么回事？为了寻求事件背后的真相，本刊记者采访了新天地的有关负责人，为广大读者探问个究竟。

据该负责人讲，《实况世界杯·决战日韩2002》是西班牙游戏公司Enigma制作的，该游戏的原有英文名称中就有“现场”的意思存在，因直译过于直白，不易作为一款游戏的中文名称出现，因此取其相近的意思——“实况”。另外，该游戏的原译名为《实况世界杯2002》（Live!World Cup 2002），但因国际足联及日韩世界杯组委会的有关规定，未经授权的游戏产品名称不能出现“世界杯2002”的字样。因此，Enigma在此产品完成的最后阶段将产品名称改为了“Pro Soccer Cup 2002”。而已申报产品的中文名称国家新闻出版署是不允许随意更改的，所以原有的名称《实况世界杯·决战日韩2002》便保留了下来。

KONAMI的Winning Eleven系列在国内有多种叫法，《胜利11人》、《实况足球》或是WE，而《实况足球》只是其中的一个叫法而已，并且KONAMI并没有一款正版产品在国内是以“实况”命名的，该名称也没有在国内注册过，也就是说任何一家公司以“实况”来命名自己的游戏产品是合理合法的。还有，游戏的外包装上印有西班牙制作组的商标、授权信息以及游戏中的截图，并无任何KONAMI的相关标识，因此没有误导玩家的意思。

游戏的汉化是西班牙方面做的，其中中国队队员名称上的“变化”也是出于版权的考虑。国际足球球员联合会和各俱乐部将2002年世界杯的游戏产品球员真实姓名英文使用权授与了电子艺界（EA SPORTS），而在国内唯一经中国足协授权可以使用中国队队员中文名称的只有世纪雷神一家，因此在其合同期内，其它未经授权而使用中国队队员真实姓名的行为都是侵权行为。为了避免这一情况的发生，才不得已将游戏中中国队队员的名称做了变动，改用了一些形似、相近的字代替，并非是汉化问题。有的玩家说，只有郝海东的名字是正确的，但要细看并非如此，“东”字实际上是“束”字，因此应该没有一个球员的名字是“真实”的。在此问题上，新天地的解决方法其实已经是国际上成型多年的“修改法则”，因为，获得正式授权的游戏产品只可能有一个，那么其它游戏公司不可能就不推出足球游戏了，其解决办法便是替换掉真实姓名英文拼写中的1至2个字母。这即便是KONAMI的Winning Eleven系列在未获得授权前同样采用的方法，只不过区别是一个是英文，一个是中文罢了。

这番解释不知玩家能否接受，厂商与玩家之间一直是对欢喜冤家，双方更多的尊重、沟通与理解才是最为重要的。

12家媒体联合推荐——实况世界杯2002！五大洲32支顶尖球队将在这里集结！

世界杯的历史，将由你来改写！

六月飞雪：
第三波从未代理《三国志Ⅷ》简体中文版

近期，市面上出现了一款售价高达380元、标明为第三波代理的《三国志Ⅷ》简体中文版游戏，一些玩家反映此款游戏的价格过于偏高，第三波有“哄抬”价格的嫌疑。但据我们从第三波公司了解的实际情况得知，他们并未代理过此产品，更不会有简体中文版上市了。因此，希望已购买或是看到有此款游戏销售地点的读者能够给我们提供产品外包装图片或是相关信息，以便确认这款产品的合法性。



■本刊记者 风林火山

7月盛夏“橘子红了”



游戏橘子数位科技股份有限公司在台湾是一家从事线上游戏软件的开发、代理、发行和运营的公司，在台湾成功代理和运营了韩国网络游戏《天堂》。7月盛夏，北京游戏橘子数位科技股份有限公司在大陆宣告成立，并把成熟的网络游戏运营和行销经验引入大陆。游戏橘子首度在大陆出击将推出以未来世界为故事背景的科幻网络游戏《混乱冒险》，它将带给你刺激、矛盾、惊奇的网络游戏历程。

7月19日《混乱冒险》将开始公开对外测试，“《混乱冒险》千万玩家测试报名活动”也会于7月初在各大网站、媒体全面展开，参加报名的玩家有机会获得游戏橘子精心设计与制作的限量VIP礼包。游戏橘子的超级行动接连不断，要知道最新最快的橘子情报请关注http://www.gamania.com.cn。

《不灭传说》举办“光明与黑暗对抗赛”

《不灭传说》近期将会另设一组新的服务器，用来举办玩家之间的友谊竞赛活动。此次活动将从6月15日开始，提供15天时间供玩家在线报名参赛，正式活动日期为7月1日—7月30日。在这次竞赛中，玩家可自行选择魔城地下族和不同种系的陆上族，与不同于自己的种族进行较量，凡《不灭传说》的玩家均可参与此次比赛。



此次“光明与黑暗对抗赛”得到了北京飞宇网吧的大力支持，飞宇网吧将会对此次活动北京赛区的玩家免费提供各种设施供玩家参与比赛，并且还将提供旗下最大的飞宇民大网吧和西单网吧供其免费试玩《不灭传说》。

本次竞赛的胜出者，将获得诺基亚手机一部及拥有免费2年玩转卓越数码科技有限公司每款游戏的权利，详细咨讯请查看《不灭传说》官方网http://www.bumie.com。

天人互动开拍“电影”——《死亡任务》

6月2日，天人互动进行了《重返德军总部》系列“游戏电影”《死亡任务》的公开拍摄活动。这是继天人互动成功推出该系列“游戏电影”《血战奥马哈》后，拍摄的又一续作。为了拍摄得更加专业，天人互动特别邀请了一些战队参与协助拍摄。据天人互动市场部的负责人介绍，由于这次技术手段的进步，天人互动将为玩家奉献一部更为精彩的影片，并且将把影片推荐给国外玩家，让世界了解中国玩家的真正水平。该影片预计7月初推出。

另据E3大展上传出的消息称，《重返德军总部》资料片的制作已正式提上了日程。该资料片将要设计10个单人任务、10个多人地图以及新武器(包括榴弹发射器和工程师用的地雷)和新兵种，ID水准也将有更高的提升。

《魔兽争霸Ⅲ》玩偶登场



为了配合游戏《魔兽争霸Ⅲ》在国内的发售、满足玩家收藏的需要，奥美电子特地从国外进口了1000套限量发售的《魔兽争霸Ⅲ》活动玩偶，每套有3款（共计3000套），是由暴雪公司依照《魔兽争霸Ⅲ》中的主要角色进行形象设计、生产制作的。玩偶预计在7月初上市，售价为138元。另外对于第一时间购买《魔兽争霸Ⅲ》首发纪念版支持奥美的玩家，在游戏中将会带有一张购买玩偶的优惠券，上面将印有指定经销商的名称、地址和电话，您可凭优惠券以九折优惠的价格到指定经销商处购买玩偶。

另据奥美传来的消息，首届全国《反恐精英》超级联赛已于6月21日开幕，飞利浦电子与CBI联合在北京市友谊宾馆召开了“CS显亮无敌杯首届全国反恐精英超级联赛”的新闻发布会。奥美电子的代表在新闻发布会上进行了严格的“奥美认证仪式”。本次联赛组织严密、规模庞大，并设置了最高级别为5万元的头等奖。



数码GAME

800万美元： Take—Two Interactive同意向Apogee Software及Remedy Entertainment支付多达800万美元以换得第三人称动作游戏《马克思佩恩Ⅱ》的开发权。《马克思佩恩》于去年7月份上市，后来又在XBOX和PS2平台上发行过，现已在全球销售了275多万套。

1亿1400万人： 互动娱乐调研公司DFC Intelligence发布的报告中指出，预计到2006年将有一亿1400万人玩在线游戏。在线游戏使用率在未来4年将增长6倍，成功的在线游戏能产生上亿美元的收入。报告还预期到2006年将有2300万人玩在线电视游戏。

500万： 日本游戏制作公司史克威尔近期宣布，其《最终幻想Ⅹ》的全球出货量已突破了500万套，其中光是在百事达的出货量就超过了100万套。《最终幻想Ⅹ》是去年7月19于日本、12月18日于美国推出的游戏，目前在日本的出货量为274万、北美147万、欧洲84万，而亚洲地区（不包括日本）则为2万套。

700万美元： 据CNN/Money的消息指出，美国陆军为他们即将推出的动作射击游戏《美国军队》（America's Army）预算了700万美元的制作费。虽然这并不是有史以来预算最高的游戏，但显然却是制作成本最大的游戏——供玩者免费使用索取，并在网络上提供免费下载。

今夏冷酷到底 尽享寰宇八级风暴

北京寰宇之星软件有限公司于6月5日举行了主题为“今夏冷酷到底，尽享寰宇八级风暴”的产品联合销售计划的新闻发布会。即从6月至8月起，寰宇之星会陆续推出8款强势产品，满足市场的不同需要。这8款产品分别是《大富翁6》、《圣魔争霸》、《汉朝与罗马之王者的雄心》、《卧虎藏龙之青冥剑》、《风色幻想Ⅱ》、《异域狂想曲》、《新绝代双骄Ⅲ》以及《轩辕剑肆》。寰宇之星以《大富翁6》作为八级风暴的开始，表明了寰宇之星有决心也有信心将八级风暴成功地推向市场。



《疯狂原始人》上市

近期，北京华义国际推出了一款名为《疯狂原始人》的游戏，它是集竞赛、交友、斗智为一体的线上游戏。游戏介面简单，组合变化多样。其故事内容围绕着一个古老神秘的村落——玛雷非雅村及12个勇敢善良的柯奥人展开，凭借着大地赋予他们各式精灵的力量及战斗装备，再加上可爱的神奇宠物，一场公平、激烈、荣誉的圣战如火如荼展开了……该产品包括《疯狂原始人》客户端光盘1张及可在正式收费后免费玩10天10夜的序列号一个。

《战场》游戏征文大赛6月火热推出

《战场》是韩国研发的一款以欧洲骑士文化为背景的网络游戏，为突出《战场》游戏的深层内涵，让更多玩家更好地了解《战场》的底蕴，代理商亚联游戏筹划举办了《战场》游戏征文大赛。内容要求以《战场》游戏为背景，创作相关的游戏文学或情感文学。活动期间（6月14日～9月14日），作者的原创文章将登录在新浪战场专区上，截稿后主办方协同协办方进行评选，选出最终获奖作品。

光谱博硕新品上市

近期，由光谱博硕代理发行的3D角色扮演游戏《上海飞龙》已于6月中旬推出。《上海飞龙》结合了电视游戏的玩法与三维电脑游戏的特性，让玩家能同时体验电脑游戏与电视游戏的乐趣。另外，另一款由光谱博硕制作的以交通为主题的模拟经营游戏《交通英雄》也将于7月面市。



育碧软件正式签约《古龙群侠传网路版》



继成功发行国内知名网络游戏《传奇》后，育碧软件已于近期和香港智傲系统有限公司正式签约，负责在大陆地区发行武侠网络游戏《古龙群侠传网路版》。备受众多武林人士关注的《古龙群侠传网路版》公开测试活动已正式开始。

2002年E3大展各最佳游戏奖项提名名单公布

E3大展已落下帷幕，哪些游戏能在千余款游戏中脱颖而出，成为展会上最耀眼的新星呢？日前，E3大展的主办方公布了入围2002年各类E3最佳游戏的提名名单，而最终花落谁家将在6月18日正式揭晓。以下是其中获得“最佳”提名的各类型PC游戏名单。

最佳动作游戏提名
《毁灭战士Ⅲ》

最佳策略游戏提名
《神话时代》
《命令与征服——将军》
《共和国——革命》
《王国兴衰录》
《魔兽争霸Ⅲ》

最佳模拟游戏提名
《战斗模拟飞行Ⅲ》
《锁定——现代空战》
《模拟城市Ⅳ》
《模拟人生网络版》



最佳角色扮演游戏提名
《无冬之夜》
《星球大战星系——帝国分裂》

最佳赛车游戏提名
《极品飞车——闪电追踪Ⅱ》

最佳网络游戏 提名
《城市英雄》
《星球大战星系——帝国分裂》
《模拟人生网络版》
《虚幻锦标赛2003》
《魔兽世界》

第9艺术

“我们有9千亿日元，而我们的对手之一微软有5万亿。这是一个高风险的产业，我们必须要有所准备。”

——任天堂公司新任总裁Satoru Iwata在透露该公司新的发展方向，解释公司积蓄现金而不是进行新产业投资的政策时的讲话。

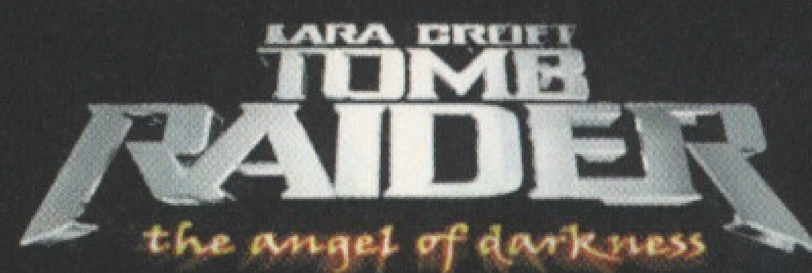
“人，是群体性的动物，是具有盲目性的。10个人与10万人的诱导对于人来说，所带来的差异是极为巨大的。这就是广告为什么在商业行为中具有相当重要的地位。从最古老的口耳相传到最先进的网络广告，其实广告的本质并没有改变，因为促成广告出现的人性并没有改变。事实上，如果想弄清楚为什么有这么多玩家会选择网络游戏，我们倒是很可以透过这个现象好好分析一下台湾省游戏市场的问题。”

——秋风杂谈。

“20年不到，就已经有人试图把计算机游戏加冕为‘第九艺术’了。或许有人会因此得出结论：艺术的户籍正在不断贬值。面对这个比我还年轻的少壮派事物，进行身份鉴定似乎还为时太早。但至少存在着这么一个事实，计算机游戏与电影总是不断地亲密接触。”

——《电影与游戏，谁寄生在谁身上？》王晓渔。





古墓丽影 黑暗天使

Tomb Raider: The Angel of Darkness

■上海 3M

类型	动作冒险
制作	Core Design Ltd.
发行	Eidos Interactive
编辑期待度	♥♥♥♥♥

与前作相比，《黑暗天使》不仅在画面上有所提高，在游戏操作及游戏性方面也有所改进。

在你准备做出任何结论之前，首先需要指出的是，《黑暗天使》确实发生了很多变化，不仅游戏的画面质量取得显著提高，而且游戏的玩法会和前作有很大的不同，所以它将绝对不是一款我们在过去6年里看到的《古墓丽影》的高清晰版。Core Design小组说："随着硬件和软件技术的飞速发展，对我们来说改进游戏的画面表现并不是一件很难的事情，但如果仅仅做到这一步，我们恐怕就会很快失去热情玩家的支持。"

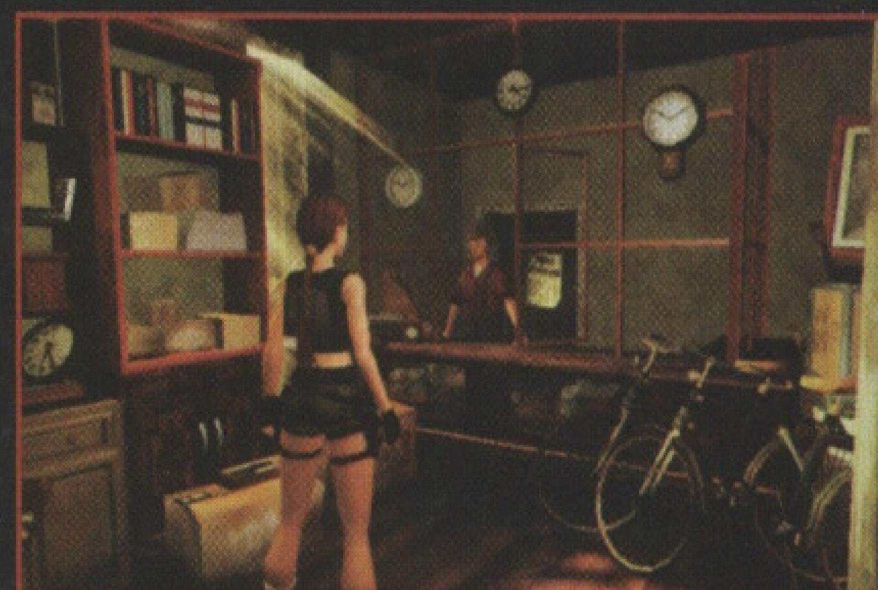
为了赋予《黑暗天使》一个全新类型的理念，所有开发人员认真讨论，集思广益。最后的结果是：《黑暗天使》将被分成3个截然不同的部分，同时引入一位全新设计的角色，融合角色扮演和冒险类型的元素以及一种特别渲染的隐晦氛围。当然了，游戏的中心还是围绕劳拉·克劳馥展开。

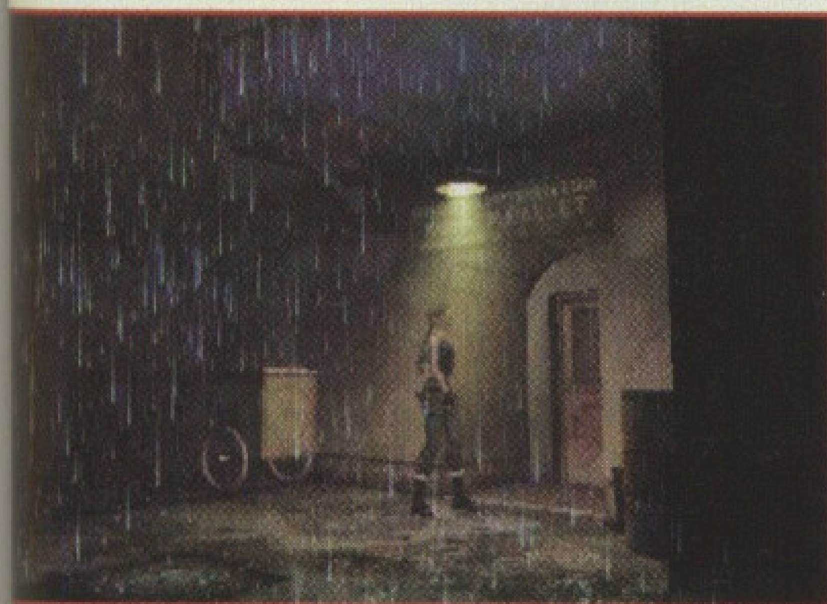
游戏从劳拉接到老师克勒沃的一个电话开始，在电话里老师告诉她有一个叫埃克哈德的人要他寻找5幅珍贵的古油画。当劳拉赶到克勒沃在巴黎的住所时，却发现老师已经遇害——随后而来的警察则把劳拉当成嫌疑犯。为了逃避追杀并找出真凶，劳拉选择了潜逃，并且暗地里调查那个可疑的埃克哈德和整个事情的来龙去脉。从背景设计大家可以发现，《黑暗天使》将和以往的《古墓丽影》系列大为不同，我们所熟悉的那个名声显赫的探险家将不再出现，所有的一切都对劳拉不利，她必须万分小心、谨慎行事，而玩家的任务就是帮助劳拉洗脱罪名。

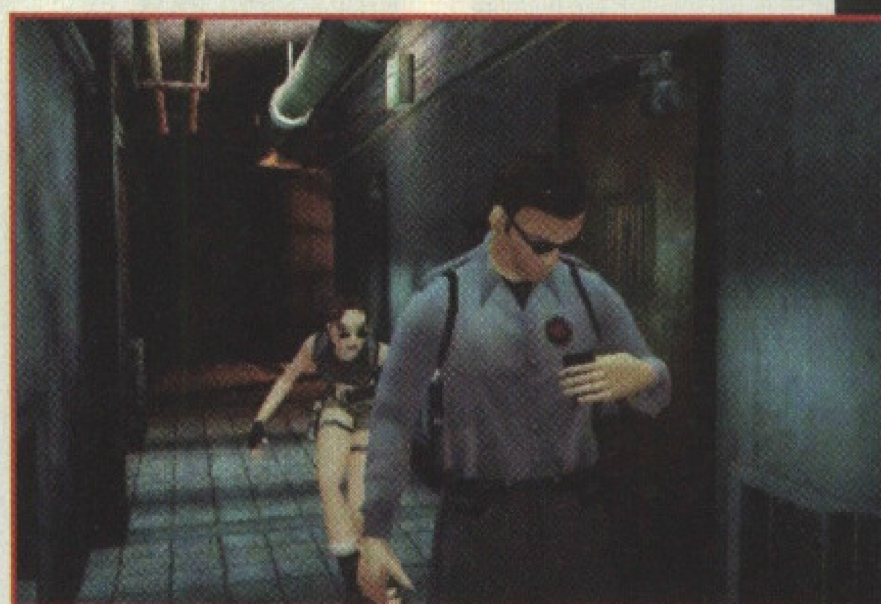
进入游戏首先让我们感到眼前一亮的是劳拉的造型和打扮，《黑暗天使》里的她与以往相比改变颇多。可以明显地看出女英雄比过去更加成熟，劳拉的外表显得更加坚强有力。另外，由于开发小组使用了更加先进的软件和硬件技术，所以游戏中的人物更加真实，且动作也更加流畅自如。举例来说，劳拉将由多达5000个多边形组成，这比前作中的500个多边形整整增加了10倍。

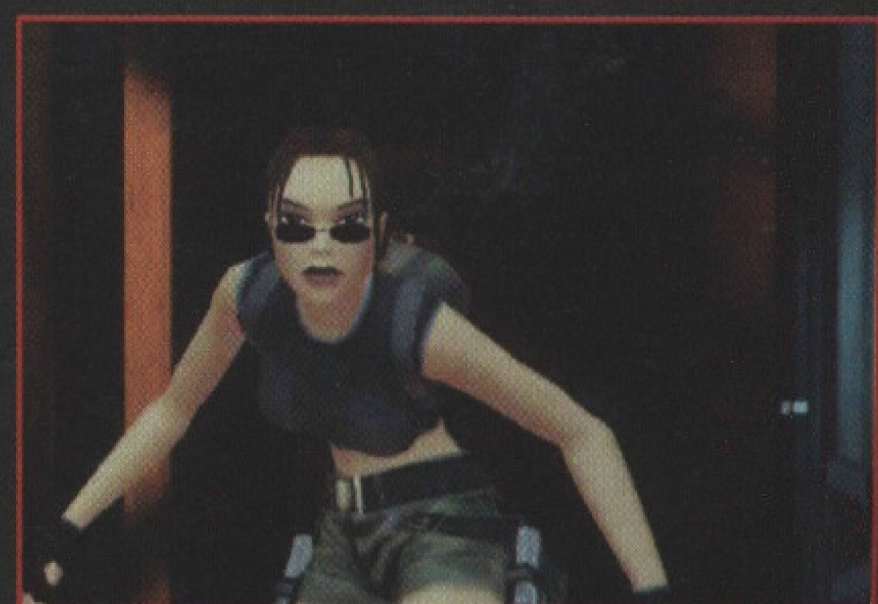


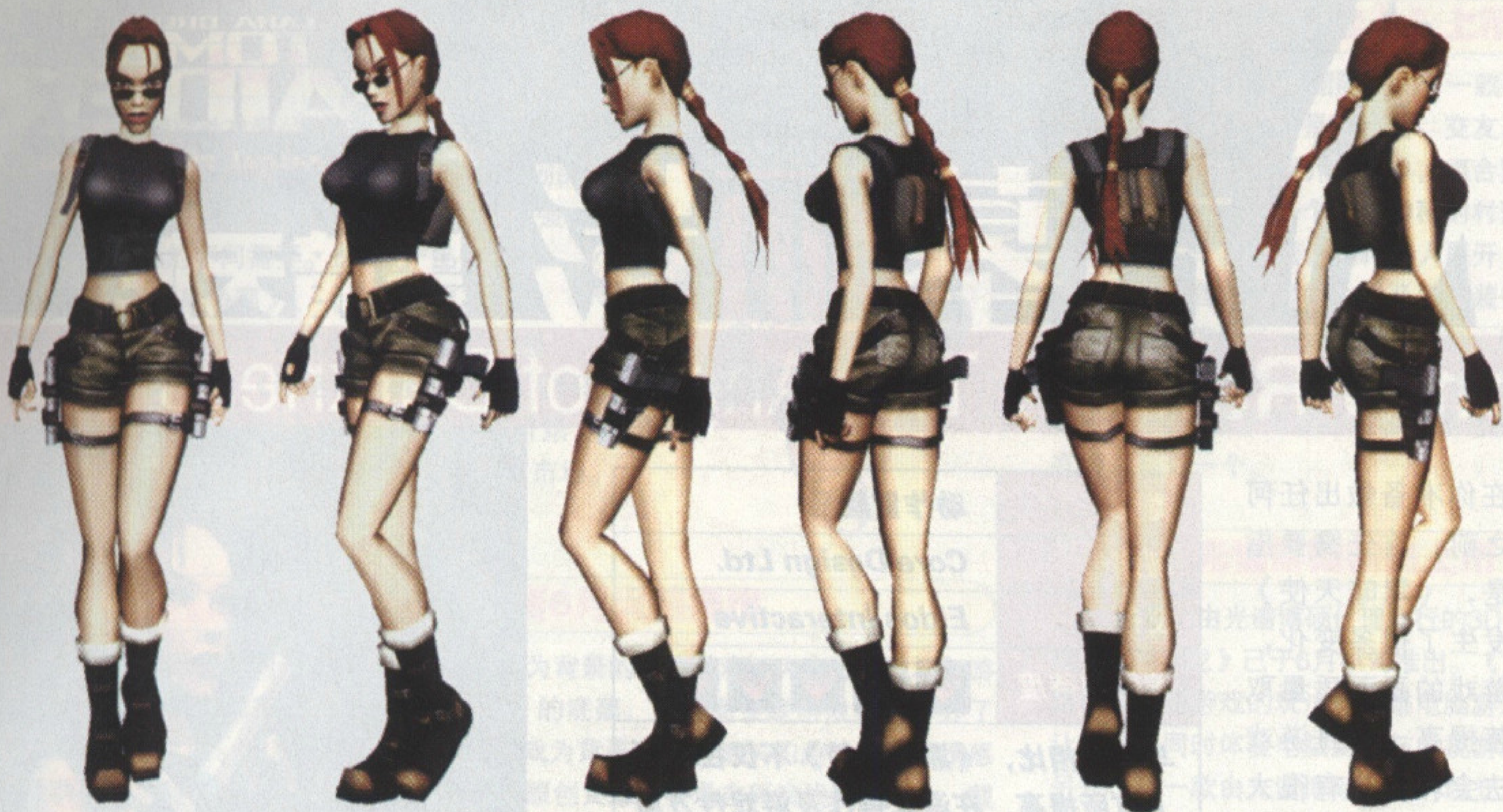












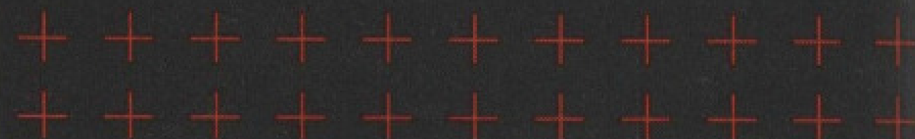
游戏被分为3个部分，每个部分都有其独特的架构和操作方法，从而让玩家可以在一部游戏里体验3种不同的感受。其中，变化最大的就是游戏的第1部分，该部分将基本以角色扮演的形式展开，动作打斗的部分很少，主要是人物之间的对话、交流等传统的RPG元素，这也是《古墓丽影》系列中少见的内容。劳拉可以和其他人物进行交谈，根据玩家的所作所为来决定事情的发展方向。

游戏中还设计了很多具有冒险风格的场景地点，通过涉足这些场景可以获得不同的奖励，比如加强劳拉的力量或速度等。千万不可小看这些奖励，它们可以帮助劳拉进入一些原本无法到达的地方。

Core Design之所以把这部最新的《古墓丽影》设计成3个独立分隔的部分，其目的就是为了给这个老系列加入一些新鲜的内容。第2部分采用了大家所熟悉的《古墓丽影》的一贯做法，玩家可以在那些失落的古城或是神秘的遗迹里冒险前进。然而即使是在采用原有规则的这个部分里，玩家也能找到很多改进的地方——劳拉的动作将被增加到150余个。玩家将跟随劳拉一同前往巴黎和布拉格，在这里她将遇见《黑暗天使》中的另一个角色——克蒂斯。这是一个全新的角色，从分工角度来看，基本上劳拉担任的是指挥的重任，而克蒂斯则是一个四肢发达的动作高手，与已经是本领高强的劳拉相比，克蒂斯还要更高一筹。



虽然克蒂斯在大多数情况下只是充当配角，但当你进入《黑暗天使》的第3部分时，就会发现这里才是他真正大展身手的舞台，这也意味着游戏的第3部分将以动作打斗为主。克蒂斯的基本操作方法将和劳拉一样，但他另外还拥有一套属于自己的独特技能和本领。游戏第3部分的整体结构到底如何，目前，Core还处于严格的保密状态，还要等一段时间后才会公开。



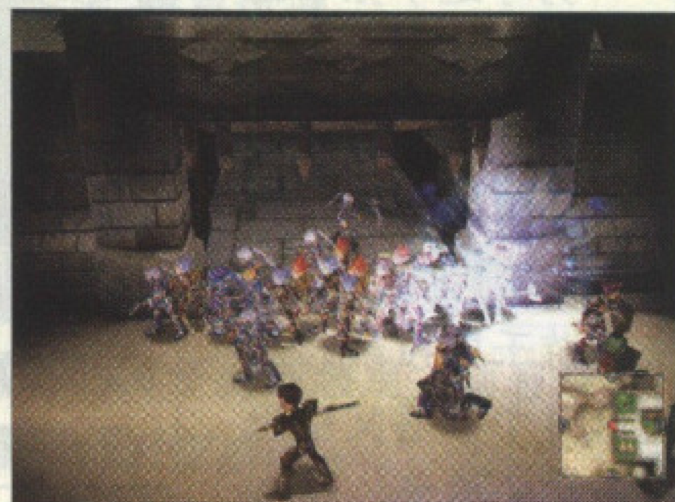
以上部分图片选自《PC GAMER》

精灵

Priston Tale

■游侠创作室 HAPIII





类型	网络RPG
制作	Triglow Pictures
发行	网易
编辑期待度	♥♥♥♥

轻盈的姿态，用冷漠的双眼看这魔幻的世界。

由韩国Triglow Pictures公司开发，网易在国内发行的《精灵》（Priston Tale）是一款全3D的网络RPG，在韩国国内测试时就曾引起轰动。游戏采用3D地图和人物形象，超强的战斗系统提供了非同一般的战斗感，可调整的多视角系统令玩家能够全面地了解周围的事物。

游戏的成功之处在于其清新亮丽的画面以及流畅的3D引擎，而且操控性能也不错，玩家用一个鼠标配合几个快捷键就能完成所有操作。玩家最关心的莫过于PK，虽然《精灵》在韩国国内为了减少争议摒弃了PK系统，但为了迎合国内玩家的游戏习惯，在中文版中特别加入了PK系统，并尽量保证PK系统的完善性。除了和人PK以外，数十种怪兽的出没也使玩家在闯荡世界时不会觉得孤单。骷髅、独眼蜈蚣、蝎兽、木魔头、入地龙、盗尸贼、独眼魔人、大头蜘蛛、骷髅射手、刀斧手、骷髅游骑兵、魔兽怪、独眼魔神、骷髅战士、巨蜥怪、骷髅爵士、泰坦巨人……是不是已经眼花缭乱了？不过在游戏中就算眼花缭乱也不要忘记要砍杀一番，否则精灵就变幽灵了。

丰富而完善的转职系统是游戏的一大特色，游戏中共有4种技能等级，而各种族的人物都要通过3次转职才可达到最高级水平。然后就会出现新的魔法技能，只有掌握了这些基本的魔法技能才能学习更高级的技能。技能魔法系统同样重要，它通过转职系统使人物变得更强大，获得新的能力。各种族的4个人物从开始到掌握所有的技能为止共可拥有16种技能。技能学习之后需要提高其熟练度才会发挥更大的威力。

魔法施展的画面具有慑人魂魄的震撼感，视觉效果很绚丽多彩。提高技能熟练度可以去技能魔法修练所，修练所是让玩家学习新技能魔法的场所，也可以把原来掌握的技能魔法加强。技能魔法系统是玩家成长的关键之处，人物成长需要正确处理各种技能的熟练度和正确运用转职系统才能达到完美。在提高技能熟练度的同时，根据玩家掌握的技能不同会有不同的成长方向。















鱼美人





■北京 水瓶·海蜇

类型	角色扮演
制作	吉托比雅
发行	智冠科技
编辑期待度	♥♥♥□□

凄美的神话故事，总能让现代人有一种深入探索欲望。









秀才之子张子游未出生时曾被父母为媒与当朝宰相金宠的孩子指腹为婚，不过张家家业凋零之后，张子游千里投亲，却只落得个被岳父岳母瞧不起的境地。像所有嫌贫爱富的人一样，金宠一家人准备以“三代不招白衣女婿”为由，让张子游专心读书，绝口不谈两家人的婚事。

既然金宠夫妻这么势利，自然不想把自己的女儿嫁给一文不名的张子游，虽然张子游与金家的独生女牡丹两情相悦，金宠还是决定要把牡丹嫁给当朝显贵的儿子蒋云飞。

鲤鱼精小莲看到这一切，为了促成两人的好事，便化为人形帮助牡丹和张子游。岂料自古红颜多薄命，牡丹小姐却恰在此时被妖怪害死，小莲不想让张子游伤心，便化为牡丹的模样，没想到，一段人妖之恋也就此展开……

《鱼美人》是一款比较传统的游戏，传统的剧情加上传统的回合制战斗方式，玩家可以很轻易地上手进行游戏。不过，在游戏中制作者也加入了一些新颖的设计。

在游戏中，每个角色的动作都使用了先进的Motion Capture技术，以此来展现中国武术的力量美与舞蹈美，动作流畅优美。在战斗中还设定了“会心一击”、“合力技”等技能，当角色因战斗导致疲劳度达到一定限度时，将有机会使出更高几率的会心一击，而且如果是初次见到某种怪物，疲劳度的累积是最快的，使用会心一击的机会也比较大。而合力技则是指战斗中，玩家与伙伴的默契指数达到一定数值时可以合力召唤出大魔神与敌人战斗，所造成的伤害是很大的。在战斗中，主角的战斗位置随时可调，除了某些远程攻击技能外，人物站在后排将会十分安全，所以这项设定对主角的安全提供了保障。

既然是传统的游戏模式，那么魔法的学习自然也是很传统的，在这里有8种法术可以学习，分别是正门、奇门、风动、符剑、策冰、炼火、遁甲和养生，与之相对应的是8本奇门遁甲之书，只要玩家找到这些书就可以学会相应的法术。

每个爱情故事的结局都不一样，《鱼美人》也需要玩家去开创一个不同于其他爱情故事的结局，制作小组提供了3种不同的结局，玩家会选择哪一种呢？







幻想三国 神州游侠儿

■北京 熊猫眼

类型	角色扮演
制作	宇峻科技
发行	寰宇之星
编辑期待度	

盲目的变动无异于画蛇添足，而有益的改进则可称为画龙点睛。

提到三国，大家不免会联想到“谋略”、“英雄”等词汇，而此次我们看到的《幻想三国——神州游侠》虽仍以玩家们熟悉的三国为故事背景，却带给我们一个与传统三国全然不同的“神奇三国”世界，将“神怪”、“武侠”等要素溶入游戏情节中，为玩家们展现一场别开生面的江湖恩怨。

这一天，少年杨仲和哥哥走失后，在襄阳城中遇见了一个美丽无比的少女，令人没有想到的是她年纪轻轻就拥有一身高强的武功，而且这少女的父母还都是江湖中赫赫有名的人物。俗话说，祸不单行，除了遇到性格蛮横的名门少女，杨仲还在同一天不幸地遇到了可怕的太古魔兽。不过，塞翁失马焉知非福，正当杨仲与太古魔兽缠斗之际，一骑快马犹如天降神兵，不但面对巨兽毫无惧色，更摆开架势与巨兽决一生死。看来，杨仲是命中注定要出门遇贵人了。次日，杨仲在山野茅庐中又结识了名为卧龙的书生，这书生身边有一个灵巧的婢女，长得齿白唇红，样貌清秀，没想到这婢女竟精通五行法术。就这样，年仅16岁的少年杨仲，为了20年前由父辈们结下的武林恩怨，只好告别以前与世无争、逍遥轻闲的日子，带上父亲留下的长剑步入险恶的武林，开始那惊涛骇浪的江湖生涯……





在游戏中，玩家们可以看到许多在传统三国中不曾涉及过的新人物。有《搜神记》中记载过的人虎混血儿，有经过千年修炼的树精，有日行百里的奇兽“乘黄”，有无头无脸的神族“帝江”，有上古神兽“轰”等，他们的造型各异，属性也不尽相同。从得到的画面上我们也不难看出美工人员拥有的雄厚实力。



与其它角色扮演游戏有所不同，在《幻想三国——神州游侠儿》中，制作者为避免单调的战斗练功过程，加入了《超时空英雄传说》中曾受玩家好评的“战斗养成”模式，并加以变化，使之更具趣味性，操作起来也更加简单和容易上手。



为了丰富剧情，制作者最近还在网上连载了关于该游戏的剧情小说，这样一来，玩家们既可沉醉于曲折的故事情节，又可以在战斗中痛快搏杀，如果有兴趣的话，大家还不妨自己续写剧情，发展一段属于自己的“幻想三国”。





突袭Ⅱ

Sudden Strike Ⅱ

■游侠创作室 天翔

类型	即时策略
制作	Fireglow
发行	CDV Software GmbH
编辑期待度	♥♥♥♥♥

比起不成熟的一代，二代的进步是显而易见的。









毫无疑问，2000年上市的《突袭》是个令人难忘的优秀游戏，它的成功，不但使其发行商摆脱原有的财政危机大赚了一票，同时也开创了即时策略游戏的新纪元，其创新的玩法令无数玩家为之兴奋，从而使它自无数老套、雷同的即时策略游戏中脱颖而出。在趁热打铁推出资料片《永远的突袭》后，我们更加期待《突袭Ⅱ》的到来，而CDV不时放出一些游戏开发画面更吊足了玩家胃口，在《突袭Ⅱ》正式上市之前，不如先看看前瞻望梅止渴一番吧！

作为Fireglow的处女作，游戏在很多方面还存在缺陷，一代的成功完全要归功于对传统即时策略游戏的创新，玩家被它的新奇所吸引，因而忽视了其缺点。有了前次的经验，Fireglow在制作二代时将变得更加成熟，我们也将看到更为出色的《突袭》。

首先，在游戏引擎上《突袭Ⅱ》将有所革新，新的引擎带来的是更为细腻流畅的画面，尽管前作在画面上已相当不错，火箭炮万弹齐发的壮观场面相信很多人都记忆犹新，但从CDV隔三差五发布的游戏开发画面来看，《突袭Ⅱ》画面比起一代大有增进，游戏将支持640×480、800×600和1024×768三种分辨率，游戏对于各兵种的刻画更为细腻，CDV在其主页上放置了一段相当诱人的动画，看过的人都能感受到游戏那令人兴奋的闪击战，我已经忍不住开始想象那美妙的情景。

除了在画面引擎上有所改进外，《突袭Ⅱ》在游戏系统也有多项变革和新的设计。前作中，健康士兵比起伤残士兵不但在行军速度上快出许多，在攻击防御方面也更为优异，而这次二代将再加入一个新的概念来区别士兵的优劣，那就是“士气”。士气将影响整个队伍的行为能力，士气高的队伍在执行任务时将发挥出更大优势，如果队伍中有一名指挥官，那么他将对部队士气产生额外的影响。有趣的是，指挥官会担当起宣传者的角色，宣传也能使士兵提升士气。另外，前作一个不尽人意之处就是游戏中的地图相对比较大，而部队的行军速度又过慢，致使游戏节奏略显拖沓，好在二代将对此作出改进，游戏在整体节奏上有所加快，真是值得高兴。

二代将提供包括俄国、英国、美国、德国和日本在内的五大阵营，这意味着我们将体会到至少2倍于前作的战役。游戏中的五大阵营都将有完全独立的作战单位及符合真实比例的军队、战斗武器和交通工具。玩家将在游戏中指挥海陆空三军参与5场大型战役，通过50个关卡，相信喜欢《突袭》的玩家看到这一数据都会充满期待吧，他们是不会嫌战争漫长的。

在前作中，人工智能不甚理想，常常有些弱智的士兵让你感到无奈。二代对此作出了改良，并且提供3种难度可供选择，关于这点不便多说，得游戏正式上市才能体会。游戏改变的还有补给品的运输，前作中的卡车实在太慢，这次将加入铁路来运输，速度上要快多了。关于二代，最令人兴奋的还是多人游戏模式的增强，任务编辑器可以让玩家随心所欲地编制战役，玩家也可登录战网和全世界的“突袭迷”们交流一番。

不管是玩过前作的“突袭迷”还是听说过前作却未真正体会过的人，《突袭Ⅱ》值得去尝试一下，投入到它的世界里吧，那里有战争的艺术！

地下城之战

Arx Fatalis

北京 山的顶洞人

类型	角色扮演
制作	Arkane Studios
发行	怡采科技
编辑期待度	♥♥♥♥

第一人称的设定令玩家更有代入感。

《地下城之战》是由Arkane Studios制作的一款第一人称角色扮演游戏，在游戏中，玩家将以一个“无名氏”的身份出现，而且游戏一开始，玩家就被人从监狱中以极低的价钱贩卖给Akbaa的神父。

《地下城之战》虽然没有一个惊心动魄的故事开头，不过整个游戏故事却也完整精彩，在这个庞大复杂的幻想世界中，玩家将体会到游戏极高的互动性和自由度所带来的乐趣。在这里，中世纪的环境被赋予新的故事背景。玩家与NPC之间的高度互动将带来不同的结果，玩家可以感觉到他的每个行为都有可能影响到这个世界。《地下城之战》拥有实时的作战系统、独特有趣的魔法系统、角色创建及冒险解谜等众多功能设定，玩家将在一个拥有众多种族、城市和丰富矿藏资源的地下世界开始自己的旅程。

游戏采用第一人称视角，令玩家在最短时间内融入游戏之中。游戏的场景设定也十分丰富，包括大大小小的城市、地下湖、自然洞、熔岩、神秘的庙宇、城市下水道以及失落的文明等。

游戏的最终目标是要破坏在Akbaa领导下的秘密邪教，打败一个自称为“混乱和破坏的神”，并且还要阻止他进入地上世界。当然，如果玩家一旦战败，邪恶的Akbaa将成为地下城的统治者，地下城将真的成为黑暗的世界。游戏制作者认为，一款只知道砍杀的游戏并非是人人都能接受的好游戏，所以，在《地下城之战》中，玩家所扮演的角色虽然可使用多种武器与敌人进行战斗，但制作者更愿意让玩家看到绚丽的魔法效果出现在屏幕上，让玩家在体验杀敌乐趣的同时还能看到如焰火般灿烂的魔法效果。为此，制作者加入了“在屏幕上以图案显示的魔法系统”，这是极具特色的魔法系统，采用鼠标实时在屏幕上画出魔法图案来释放，共有50多种不同的魔法图案。在地下城里，玩家需要同邪教的妖魔鬼怪进行战斗并保卫自己与伙伴的人身安全，要打败包括Goblins、Trolls、Ratmen等在内的众多敌人，合理运用随身携带的各种近身攻击武器再加上强大的远程攻击魔法，相信玩家在地下城里一定是乐趣多多。

除了与游戏中的敌人厮杀之外，《地下城之战》中还有许多和游戏中的动物或是物品发生互动的情节，并以此来帮助玩家打开一个个谜团，恢复记忆并最终完成任务。

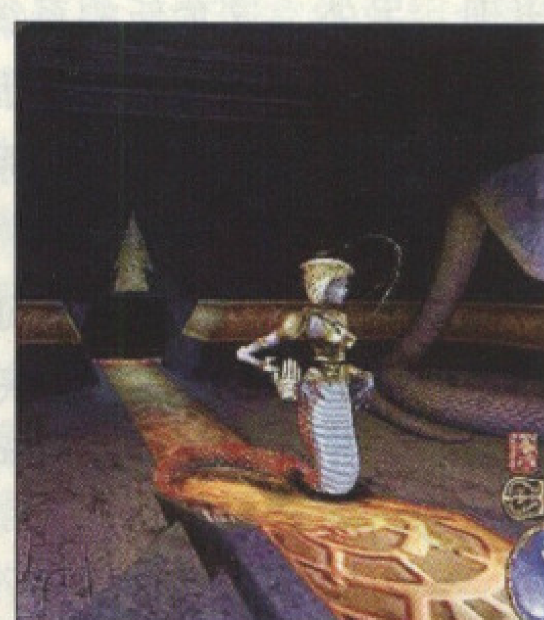










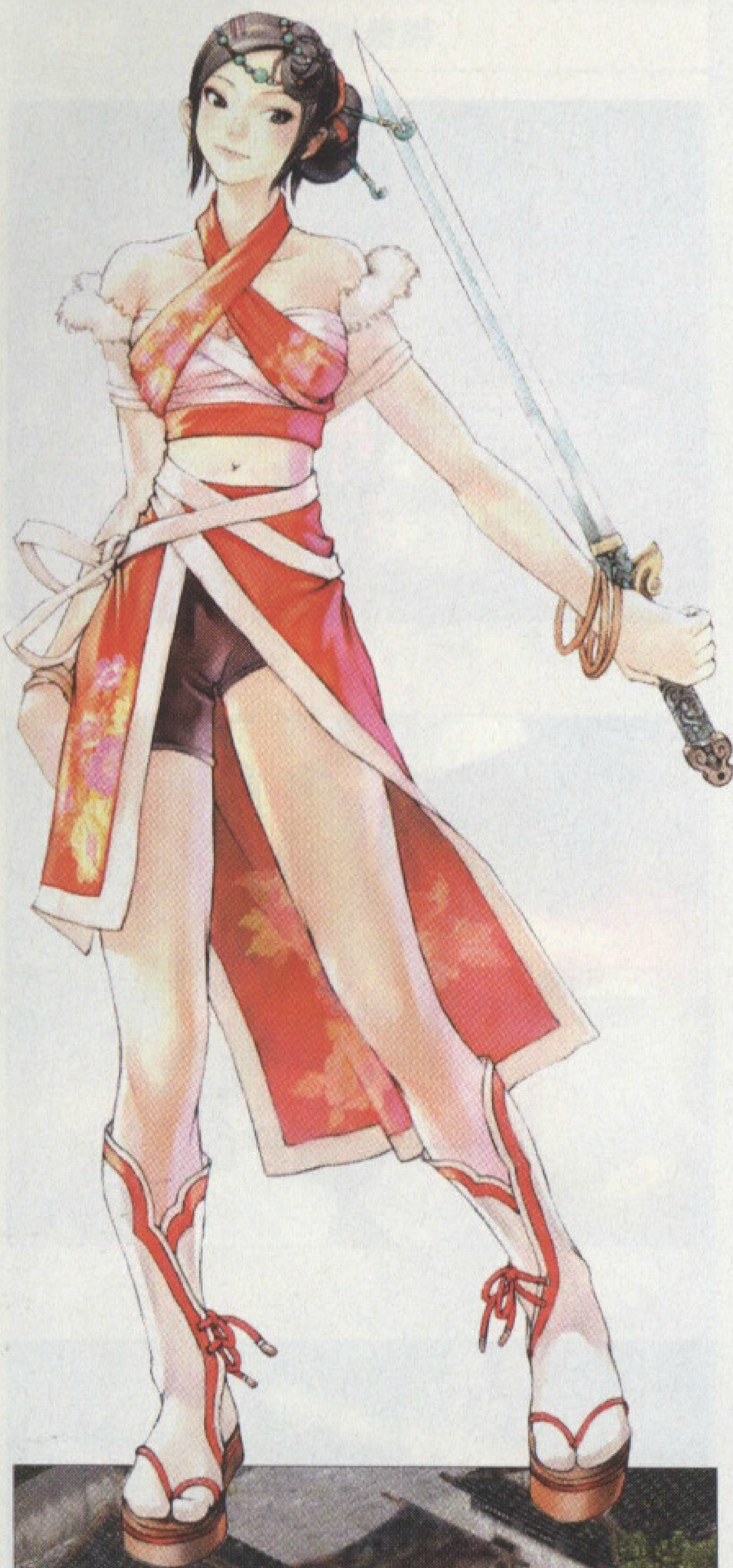


剑侠情缘 叁

SWORDMAN THREE



■游侠创作室 毛毛虫



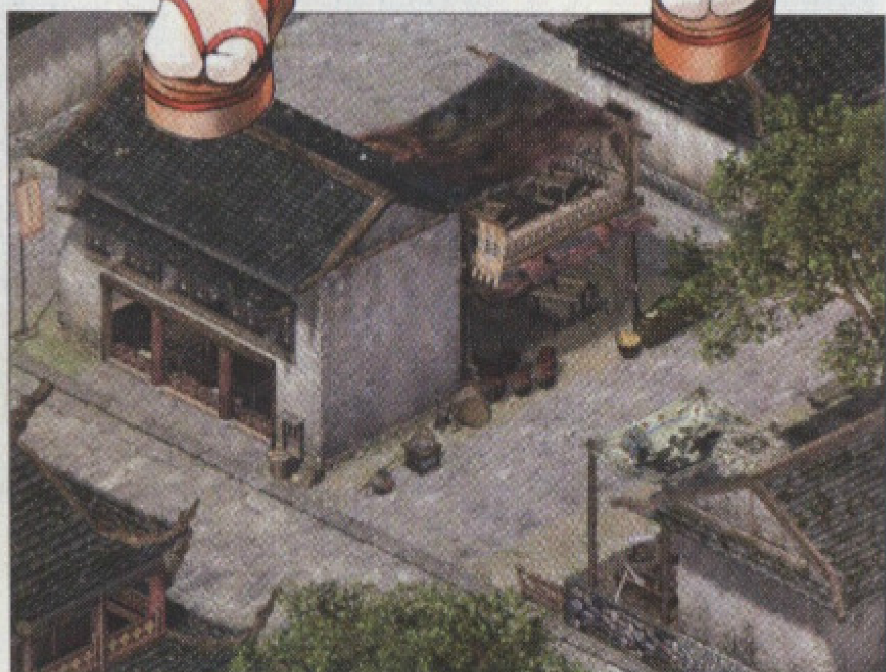
类型	角色扮演
制作	西山居
发行	西山居
编辑期待度	♥♥♥♥♥

新的Sword3 Engine引擎、全新的系统结构，一定会打造出一段全新的“剑侠情缘”。

《剑侠情缘》对于国内玩家来说具有非常的意义，作为国产RPG的开山之作，《剑侠情缘》从1997年开始便伴随着国产游戏的兴衰荣辱起起伏伏。伴随着国内一代又一代的玩家成长起来，屈指算来，《剑侠情缘》这个系列已经陪伴我们有5个年头了，而这个系列的最新一部《剑侠情缘3》也预定于今年10月份与玩家见面，下面就让我们去看看《剑侠情缘3》将会带给我们哪些新的惊喜。

游戏发生于公元1160年到1161年的南宋中期，宋高宗赵构与金国海陵王完颜亮处于对峙阶段，也就是《剑侠情缘》16年后，《剑侠情缘2》4年前。此时宋国中原武林一方集结各派人士共同抗金，对抗江湖邪教天忍教；而另一方面，金国、天忍教试图通过各种阴谋分化中原武林并壮大天忍教。玩家将会作为一个没有任何特殊背景的宋国男孩在游戏中出场，同时将会在正与邪的世界之间作出选择。

这一次《剑侠情缘3》采用新的Sword3 Engine引擎，这个引擎对图像方面做了进一步优化，NPC的大小不再受到格子大小的限制，而且室外地图实现无切换连接，避免前作中在连续地图时出现令人生厌的淡入淡出。另外西山居的制作人员为了进一步增强游戏画面的表现力，在游戏中加入了带透视的3D模型及动态光影效果，这无疑会使游戏的光影效果看起来更靓一些。同时为使游戏中的人物更具个性化，美工人员启用3D Max自动渲染脚本来提供游戏人物换装备时的外在表象及更多的动作，这样游戏中的主角通过装备不同的道具将会有9种形象出现，而且主角可以使用的动作更是达到36种之多，从这里可以看出国内游戏的制作水平已经向国际先进技术慢慢靠拢。



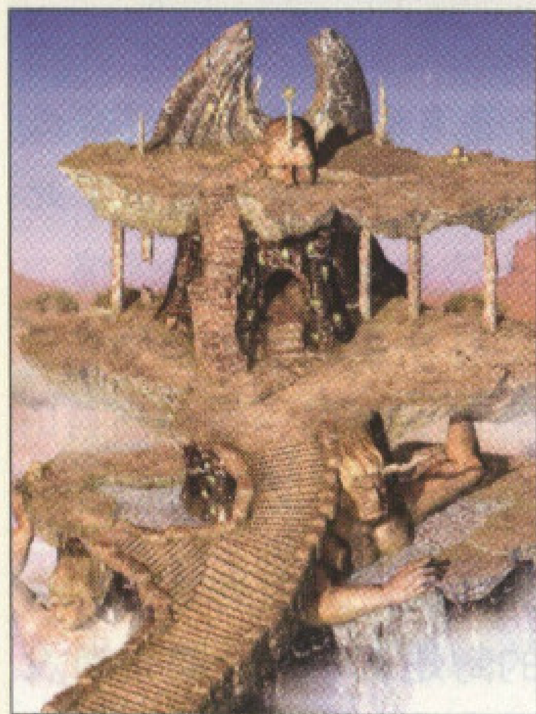
在《剑侠情缘3》中启用新的系统结构让游戏变得更加有趣，在这套新的系统结构中加入敌人的“重生”，也就是说在游戏中大部分敌人会在具备一定条件后自动重生，而且重生的敌人会根据玩家当前的等级来确定重生后的属性，这样玩家就可以在游戏世界中不断杀敌来积累自己的经验值，当然这还意味着这些敌人将会大规模出现。另外，这套新的系统中采用了以中国古代五行相生相克理论为基础构建的战斗系统，而且游戏的武功技能的树状组织结构和属性点、技能点的自动分配系统让玩家可以在游戏中培养更具个性的角色。



我想不用说大家也知道，作为国内游戏音乐名家的罗晓音是不会让玩家失望的。在《剑侠情缘3》中，罗晓音特别量身定制了20首以上的游戏场景音乐及各种惟妙惟肖的音效，我想到时一定会听到宛如梦幻的天籁之音。

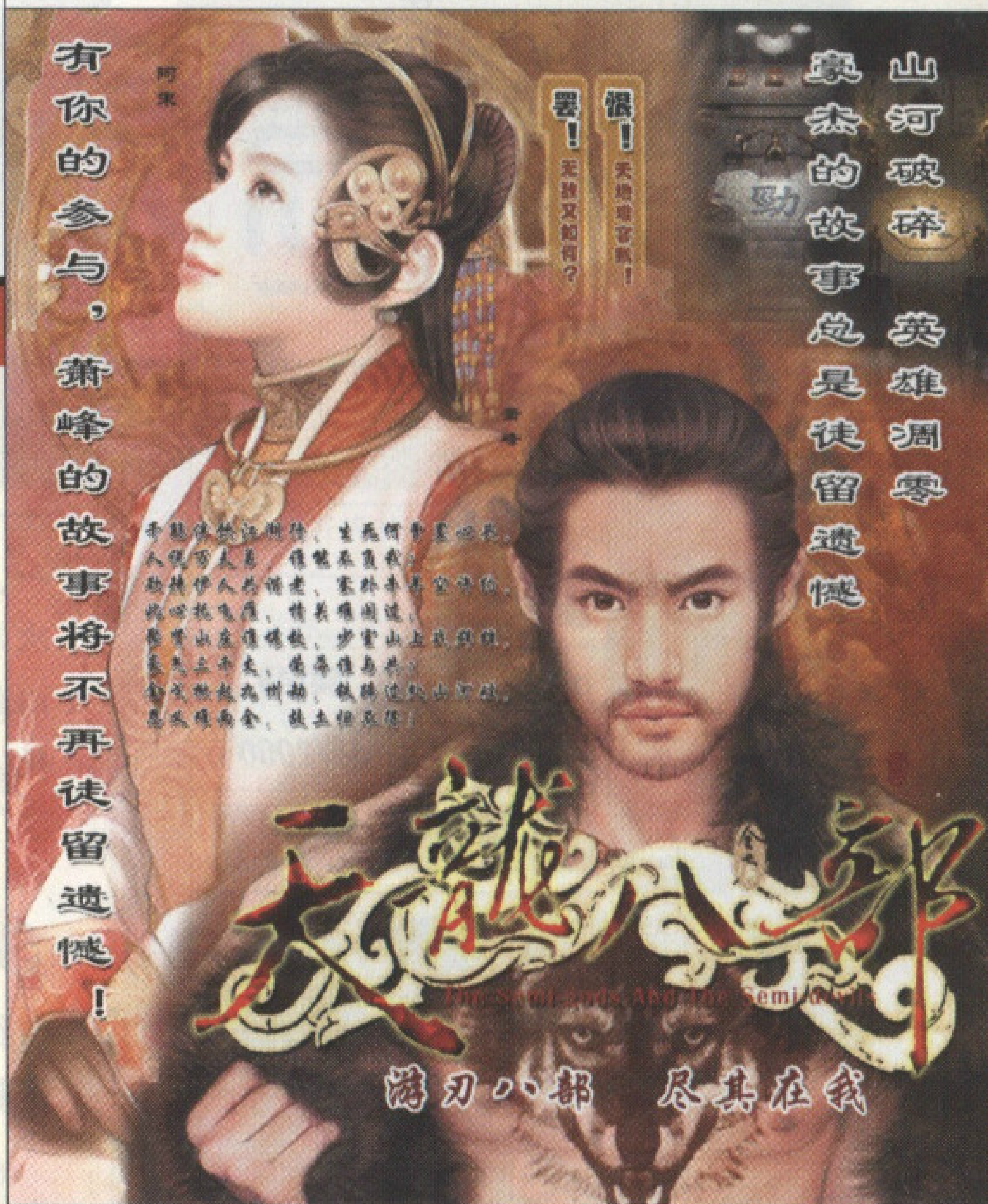
天龙八部

■北京 晃悠



类型	角色扮演
制作	智冠北研
发行	智冠科技
编辑期待度	♥♥♥♥■

无论如何，这款游戏在金庸名著的光茫下都会引起很多玩家的关注，游戏中的多种分支和多结局也许会带给玩家超过原著的更多体验。



“天龙八部”源于佛经。佛经中叙述佛向诸菩萨、比丘等说法时，常有天龙八部参与听法。这些包括8种神道怪物的“非人”们，因以“天”及“龙”为首，故称为“天龙八部”——八部者，一天、二龙、三夜叉、四乾达婆、五阿修罗、六迦楼罗、七紧那罗、八摩呼罗迦。他们各有奇特的个性和神通，虽是人间之外的众生，却也有尘世的欢喜和悲苦，就像有着盖世武功，却仍逃不开命运捉弄的武侠英雄们一样。而取材自这个佛教名词的金庸武侠经典大作——《天龙八部》，今夏将再次被搬上游戏舞台。

与以往改编游戏不同的是，这次《天龙八部》不但完整保留原著庞大的剧情架构，还在曲折的主线情节之外设计了200多项支线任务及多重游戏结局。在游戏中玩家将扮演一位自创的武林新人，为了寻找传说中的六大神器而踏入江湖，与段誉、虚竹、乔峰等人结识，一方面可成为他们的拜把兄弟，与他们一起参与种种冒险、奇遇和冲突，另一方面也可与他们刀剑相向、生死相搏。玩家通过不断提升本身的能力及选择不同的剧情走向，在重大的事件中揭发阴谋、透露真相，阻止或加速种种悲剧与遗憾的发生。例如在聚贤庄的英雄台，喝不喝下与乔峰的那杯绝交酒？要不要与乔峰决一死战？是否可以即时挽救阿朱的悲剧？段誉父母会不会死在慕容复的手中？种种既定的命运都可根据玩家的意志扭转。玩家在《天龙八部》中的行为将对乔峰、段誉、虚竹等人的命运起到关键性的作用。





《天龙八部》游戏中的武学分为6种不同武器——刀、剑、棍、鞭、判官笔和徒手。玩家不但可以学到原著中乔峰、段誉、虚竹等人成名江湖的绝世武功，如降龙十八掌、一阳指、天山六阳掌外，还有机会拜入少林或丐帮等各门各派之下，学习72绝技或打狗棒等近70种内功心法与武功招式。让玩家可以像精通武林百家绝艺的慕容世家一样，纵览天下各家武学。另外游戏还沿用《天龙八部》原著中的武学设定，将内功心法与武功招式分开，由玩家任意组合所学得的招式与心法，并在不同的内功招式组合之下发挥各种各样的招式效果，不过什么样的招式与哪种心法搭配最合适，还需玩家在实际中仔细研究，如果搭配不当不仅会降低招式的攻击威力，还有可能造成招式等级停滞不前的后果。而玩家要在游戏中寻找的六大神器，乃是越国铸剑名师风胡子的6位传人分别所铸的6套神器，每套神器都含有一整套武器、防具与饰品等装备，只要能凑齐一套神器并同时装备，就能发挥出超越这些武器、防具极限的强大战力，在这一点上让人不由得想起“暗黑”中的“绿色装备”。P



栏目编辑/上弦月/E-mail:suki@popsoft.com.cn

軒轅劍 肆 测试版 抢先体验



类型	角色扮演
制作	大宇资讯
发行	寰宇之星
系统配置要求	pentium Ⅱ450、64MB、Windows 9X/Me/2000
编辑推荐度	🖐🖐🖐🖐½



地形立体感很强，地势的过渡也很平滑。



游戏开头画面。字幕是有真人配音的。



墨家子弟。左李子耕，右姬伯常。胡子、眉毛等细节都是2D贴图。



墨家大寨寨门。梯子的竹节纹理很细腻。

记者有幸前往寰宇之星公司，测试大宇资讯今年暑期推出的中文RPG大作——《轩辕剑肆》（以下简称“轩肆”）。作为最为著名的中文武侠游戏之一，“轩辕剑”系列中的最新作品，“轩肆”在前期的宣传中，特别突出了此次游戏将主要以3D来制作。作为抢鲜试玩的测试人员，记者的感觉颇是惴惴，以蕴涵中国丰富文化内涵而著称的这一系列游戏有可能因为其彻底改变而遭到玩家的非议吗？

灵魂之中

游戏的开始界面很有新意：屏幕上出现一个打开的竹简，上面列着游戏的各个选项。联想到故事发生在中国第一个真正意义上的封建王朝——秦朝尚没有纸的出现，“竹简”在某个层次上就成为这段沧桑历史的见证——那是始皇帝嬴政君临天下的时代……

秦始皇统一中国，可谓盖世，而在他暴政苛制之下，也不乏揭竿而起之人。远在陈胜吴广之前，墨家——“轩肆”里登场的诸子百家之一，就在对抗着秦国的统治，这段容量为600M的试玩版便开始于秦朝对墨家的镇压过程中。游戏一开场就有真人配音解说当时的历史形势：公元前218年，秦朝的镇压使得墨家颠沛流离，四处躲藏，处于风雨飘摇之中。玩家将扮演一名墨家女弟子水镜，和同门齐心协力，奋起反抗。在游戏开始，一段以表现战场激烈战斗的CG之后，女主角水镜出场了。在与同门的交流中，水镜得知墨家原先也拥有强大的力量——机关术的制造和运用，而后来却失传了。秦朝依靠机关术和军队的巨大威力，马踏六国，纵横睥睨。眼看墨家大厦将倾，水镜便想利用墨家自己的机关术与秦军抗衡，以复兴墨门。试玩版本的故事情节里还引入历史事件“姬良博浪沙刺秦”，增加游戏故事的历史凝重感。游戏菜单中相关的历史背景介绍也全面详实，增加了玩家置身历史长河的代入感。

过场动画是《轩辕剑》系列中的亮点之一，《轩肆》也不例外。测试版展现的两段动画大气恢弘，场面令人震撼：秦军整齐的步伐，沿途滚滚的烟尘，强力的机关术“踏弩”的威压以及神秘方士赤松子空手碎投石的神技，令寂寂苍生色变震恐，战栗跪倒。严酷，是秦朝统治的象征，也是压迫玩家神经的游戏气氛。

DOMO制作组仍然保持了对故事情节的严谨设计，游戏里，角色姬伯常在对话中讲述秦始皇统治下的著名历史事件“收天下之兵铸十二金人”。当时并没有金属铜的说法，而代之以“金”，事实上战国和秦时的“金”又分为青铜和黄铜等不同类型金属。所以现代的“十二铜人”说法在当时历史情况下完全说不通。于是游戏里仍沿用“十二金人”一词，DOMO对细节把握的功力由此可见一斑。大宇DOMO的功力并不是表现在游戏画面上的惊世骇俗，而专注于游戏的故事情节和文化内涵，这一特点在《轩肆》中表现得尤为明显。善于通过对话和相关文字营造游戏氛围也是DOMO制作组擅长之一。在试玩中，场景主要以“墨家大寨”为主，玩家操纵水镜通过和众多NPC对话，得知墨家主张“兼爱、非攻”等道理的真正意义，更坚定了抵抗暴秦的决心。墨家所倡导的是一种积极向上的精神，墨家要如何对抗暴秦，要如何引导玩家的思想，其真髓还要到正式版中才能细细体会。

通过试玩，记者认为，对于人物性格的刻画，水镜似乎没能走出《天之痕》陈靖仇的阴影。毕竟《天之痕》是通过对陈靖仇经历的描写，刻画整个隋朝大时代的社会形态；而《轩辕剑叁》中赛特的个人形象已达到“仙剑”式的


精致的投石机，没想到会是行刺用的工具吧？



水镜法术“恨生剑舞”，感觉好熟悉……


使用道具补充体力，效果颇为华丽。



高度，在短短的试玩版中，水镜的性格特征还没有完全成熟，也没能与时代特点相适应。不过，还是有了新的特色：对时局和自己所依附的社会客观体系——墨家未来的忧虑。另外，这也是“轩辕剑”系列游戏中主角首次由女性角色担任，相信这些变化也是玩家们希望看到的。

生命之外

在试玩中，游戏人物和具体的小场景确如先前所见，采用3D技术。细细观察人物形象，发现在角色的面部、胡子、眼睛、嘴巴等细节上还是2D贴图。这些贴图很细致，而且和人物造型很协调。对话时口型的变化明显且多样，正留意时，啊，他们眨眼了……面部的表情也鲜明起来。人物的整体形象和《天之痕》、《轩辕伏魔录》相比也完全不同。合理的身材比例带来的是唯美感，而服饰显得略为生硬，棱角分明，不是那么自然。

对于物品的表现绝对可以用“精彩纷呈”来形容。房屋、墙壁、器械的效果很细腻。过场动画中，秦军的机关车“踏弩”追杀墨家弟子时的霸气和压迫感给人以强烈的视觉冲击。看到这段动画时笔者的第一反应就是和《星球大战》里帝国驱逐舰追击参议员奥加纳·莉阿公主的外交飞船、《帝国的反击》中帝国无阻战车在霍斯行星上进攻反叛同盟基地等片段的视觉效果太相像了！

3D场景，特别是战斗场景和特定的小场景设定与《轩辕伏魔录》基本相同，而“轩肆”中的场景不以单一的3D建模而存在，在建模外加以精美的2D画面（如水墨山水），整个场景流畅、自然。在3D建模和2D画面之间过渡平滑，但少数地方还能看出建模的边角。游戏界面里屏幕左上角有场景小地图及方向标，便于玩家对来路去向的把握，设计非常贴心。视角旋转也被继续沿用，360° 旋转的视角能完全显示人物周围的场景，方便玩家搜寻物品，明确方向。


战斗场景。远处是2D贴图，和3D建模的过渡很平滑。


战斗场景。敌人秦军士卒的设计很符合史实。

从试玩来看，“轩肆”战斗设计的改变比较明显。原来横向的蓄力槽现在变成纵向，蓄力强度由下向上表示弱强，而且同时显示敌人和所操纵角色的蓄力情况。遭到攻击时，所有战斗人物的蓄力过程都会受到冲击而减缓甚至停滞。只是在法术或武术攻击时会有特定画面，这时就看不到蓄力强度因特殊攻击而下降多少了。因为“武术”设定的引入，玩家在法术攻击和物理攻击之间又多了一种选择。原有的“怒槽”和“大招”设定则没有见到，不知是否被取消了。游戏菜单也有了变化，估计主要是出于对玩家的考虑吧。任务提示栏分为3个部分，分别由已完成任务、未完成任务、历史背景介绍3部分组成，使玩家能更清楚地了解自己的游戏进程及相关历史背景。另外游戏的主菜单中还有一项是专门为机关术设计的，但试玩中没有开放，看来游戏还是将机关术等古代文明作为游戏的主题之一。


战斗场景。可以乱真的2D贴图，不仔细看根本区分不出3D建模的边界。


战斗场景。敌人在使用法术加快蓄力速度。

从试玩来看，《轩辕剑肆》未出窖就已经是一杯美酒，玩家能如期在8月体会到它沁人心脾的的清凉和芬芳么？会为它不惜挥汗如雨么？就让我们和玩家一起期待答案吧。P

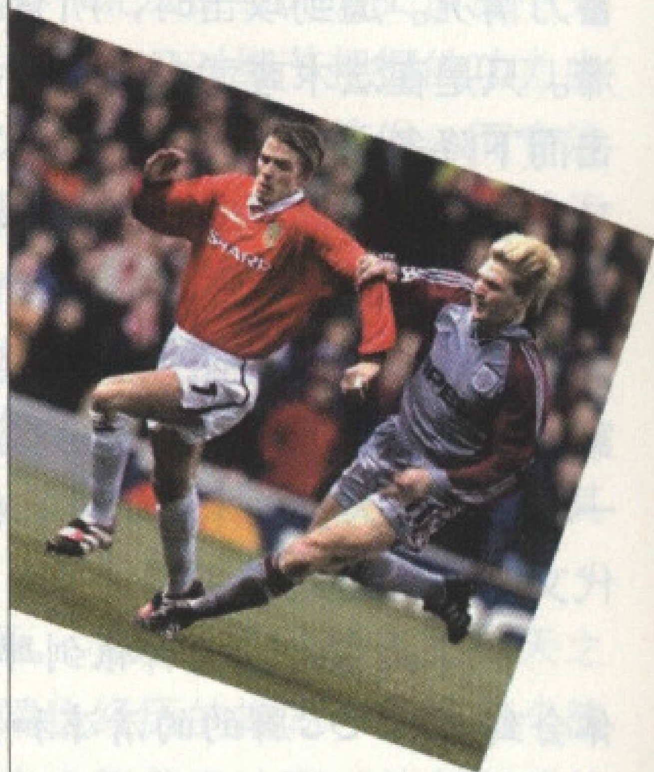


编辑导语

今年的六月是属于世界杯的。尽管在这段时间内有无数的游戏大作出台：《圣女之歌》、《大富翁6》、《侠盗猎车Ⅲ》、《突袭2》……但是它们却无法抗拒世界杯汹涌的潮流，它们只能默默地隐藏在世界杯耀眼的光芒下。开幕式后的那两天我正在上海出差，自然免不了找到一些老朋友一起看球。沙特战德国的那天下午，我们在茶楼里用预测比分来赌谁请晚饭，最悲观的人也只不过预测到3:0的比分，所有人都兴致勃勃地为沙特鼓着劲——因为他们是本届杯赛第一支露面的亚洲球队。但是仅仅上半场结束后就让我们每个人的预测全部都失败。我们相互望来望去，感到倍儿没面子，不知道是谁提议：“刚才的作废！我们现在预测最终结果的比分！”于是所有人又都兴奋起来，七嘴八舌地报上自己的预测结果——最悲观的人也只不过预测到7:0，甚至还有人仍然觉得沙特会打进一个球。当最后一分钟施耐德代表德国第八次洞穿沙特的大门时，我们全都笑得抱着肚子几乎滚到了桌子下，在我们看来，这场比赛就像是一场疯狂闹剧，而“别出心裁”的结果更是戏耍了我们每一个人。夸张的比分已经掩盖了我们为沙特加油的初衷，但是没有人羞愧，毕竟沙特队的比赛的确事不关己，我们甚至可以理直气壮地宣布“这就是世界杯的魅力！”直到中国队和巴西队比赛的那一天，我们才体会到沙特球迷的心情，毕竟如果不是巴西队有意手下留情，最后的结果我们并不会比沙特好多少。

回到游戏上来吧，前阵子看到有人写了一篇用游戏厂商来模拟世界杯32强的文章，其中把CAPCOM比作英格兰，把阿根廷比作KONAMI，代表中国的游戏厂商赫然是大宇。这个比喻十分恰当，但我绞尽脑汁地想，如果除了大宇之外还有谁堪当重任？第一个浮现在脑海中的是目标软件，和中国队一样，《秦殇》在今年的E3大展上实现了走向世界的目标。但是我们希望目标软件能够获得中国队所没有得到的肯定，而不是“我们找到了差距就是收获”。事实上，我认为《秦殇》具有这样的实力。

不管是做游戏还是踢足球，尽管我们还不是最差，但我们都还能做得更好；尽管还有别人来垫底，但这并不代表着我们就已经取得了胜利。



■**实习编辑：八神经**

爱与海的深情对唱

圣女之歌
HEROIN ANTHE

■晶合实验室 八神经

评价《圣女之歌》是一件让人很为难的事情，因为它的优点和缺点都同样突出，导致了如果只是简单地以优缺点进行对比，就很容易让人理解为如果把二者抵消那么它就是一款平庸的游戏。但事实不然，毕竟它看起来是那么光彩夺目，如果你不是个非常苛刻的玩家，那么你就很难把《圣女之歌》归入平凡之列。你感到疑惑了吗？那么，《圣女之歌》究竟好不好？下面就让我们仔细来看看它在各方面的表现吧！


游戏中的每场战斗之前都要先进行配置和部署。


有些过场剧情是用大幅的精美图片来表达的，令人眼前一亮。


亚芙村是游戏中刻画得最美丽的场景之一。

在大屏幕显示器上观看《圣女之歌》的片头动画演示时，随着蓝色海浪的荡漾而响起悠扬的苏格兰风笛乐曲时，我的一个素来以挑剔而著称的同事感概地说："我在那一刹那激动地背上都冒起了鸡皮疙瘩。"我并没有告诉他其实在那一刻我也有同样的感受，因为有那样的感觉实在是不奇怪，游戏的片头动画足以带给你这样的震撼力。有玩家宣称《圣女之歌》的动画素质已经达到了《最终幻想》的水准，事实上这句话只是说对了一半。在技术上，《圣女之歌》的动画并不能和《最终幻想》相比，没有栩栩如生的CG，也没有用真人捕捉技术生成的华丽动作，在这一点上我们并不能苛求太多。但是在运镜和画面的剪接上，我们可以看到《圣女之歌》几乎不逊色于《最终幻想》的功力，再配合游戏中一流的配乐，玩家依然能体会到一种气势磅礴的感受。游戏中的音乐是值得一提但是又很难形容的一部分，因为它的出色只能通过耳朵来感受，而不是笔墨所能准确描述的，当玩家听到片头那个酷似王菲的女声在低吟浅唱时，你一定会获得和笔者一样的感动，尽管你可能和笔者一样甚至不能判断她用的是一种什么语言。

进入游戏后，画面的精致程度达到了一个2D游戏的新高度，碧蓝色的海底世界，随着海水轻轻摇曳着的海草，穿梭来去的水母和奇形怪状的海洋生物，这都令玩家惬意地长叹一声：这种感觉就叫做"心旷神怡"！尽管有些玩家指出人物的形象设定和背景画面细腻的风格不太匹配，但实际上在上手一段时间后你会习惯这种完全漫画风格的人物形象。当艾妲扭动着鱼尾在海中畅游的时候，你能认为她不美吗？

和这样高素质的画面相配合的是游戏中庞大的背景故事体系。制作者宣称《圣女之歌》使用了北欧神话的背景，不过除了游戏中那25颗据说是传说中北欧战神奥丁所创的神谕古文石，我们没有注意到更多和北欧神话有关的东西，倒是神罚世人，用洪水淹没世界，只有诺亚方舟生存的故事带有浓重的宗教色彩。在背景故事设定中，我们可以留意到很多东西，比如说神指派神的使者人鱼守护着"神的号角"，



总评 87

☺ 画面和音乐的出色程度都堪称同类游戏中的翘楚，人物角色的塑造也十分成功。

☹ 游戏流程过短，剧情还没发展到高潮就已经结束。在游戏性上也缺乏值得挖掘的内容。

制作	风雷时代
发行	寰宇之星
载体	CD×6
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■

当下一次的"末日"来临，神会指示人鱼吹响号角唤醒沉睡中的猎杀者，毁灭大地上的万物；而人类的宗教书中均预言有两位救世主将会通过神的试炼，拯救大地生灵。这样的背景设定还是相当精彩的，玩家会下意识地联想到也许救世主的角色就要让我们的主角来担当。游戏中塑造的女主角艾妲相当惹人怜爱，她和妹妹一起被卖给了奴隶贩子魁恩西，在逃出生天后又落到了海中，被人鱼王强迫嫁给王子。好不容易逃婚回到陆地上，重逢青梅竹马的男友，一起回到故乡后又将和残暴的魁恩西相对抗。游戏中对这一段剧情和人物都塑造得很成功，如果说这是发生在大背景下个人的曲折故事，不能不说是相当精彩，玩家的心情也随着艾妲的坎坷经历而起伏。除了艾妲之外，游戏中塑造得最成功的角色非贝丁莫属，这个搞笑的角色在游戏中完美地起到了调节和平衡的作用，一如《花木兰》中的守护龙和《怪物史瑞克》中的那头毛驴。这只龙虾滑稽而又有点好色，但是却重情重义，玩家要喜欢上它实在不是一件困难的事。



只要有贝丁这个活宝在，游戏过程中总是不缺乏笑声。

但是问题来了！在长达6CD的游戏中，玩家最后的敌人仅仅是奴隶贩子头目手下的一个走卒，而且还没有将他彻底干掉！至于背景中提到的"末日"、"神的号角"则在游戏中根本没有直接提到。在游戏前期宣传中提到的人鱼王子次亚、猎人少女茉儿似乎都是相当重要的角色，然而在游戏中他们都只是惊鸿一瞥，在他们身上有太多的秘密没有解开；而另一位在游戏宣传画上见到的女性角色（把剑扛在肩上的那位），则根本在游戏中就没有出现。在制作人员处得到的信息是，这一次推出的仅仅是游戏的第一集，而计划中游戏一共会推出6集！如果说完整的《圣女之歌》将会成为一部史诗的话——从游戏的背景设定和第一集的表现来看，我们姑且可以这么认为，那么我们现在感受到的仅仅是这部史诗的序章而已，就像是看《射雕英雄传》，郭靖现在才仅仅在蒙古初次遇到了江南六怪。在游戏中玩家积蓄的情感并没有在最后一刻得到爆发，而是要转化为对不知在什么时候才推出的下一代的期待上，如果你和笔者一样是个玩游戏总是很投入的玩家，那么我现在很愿意和你一起交流我们的郁闷。我们现在只能祈求，在下一集中艾妲可以完成在亚萨城干掉魁恩西的任务。如果按照第一集的6CD来计算，我们保守地估计完整的游戏将会有36CD之多！看来要享受这样一部完整的史诗，付出的代价还真是不小，而这种推出续集的方式似乎也只有《莎木》能与之相较。



茉儿是个引人注目的角色，但是她的出场时间实在太短。



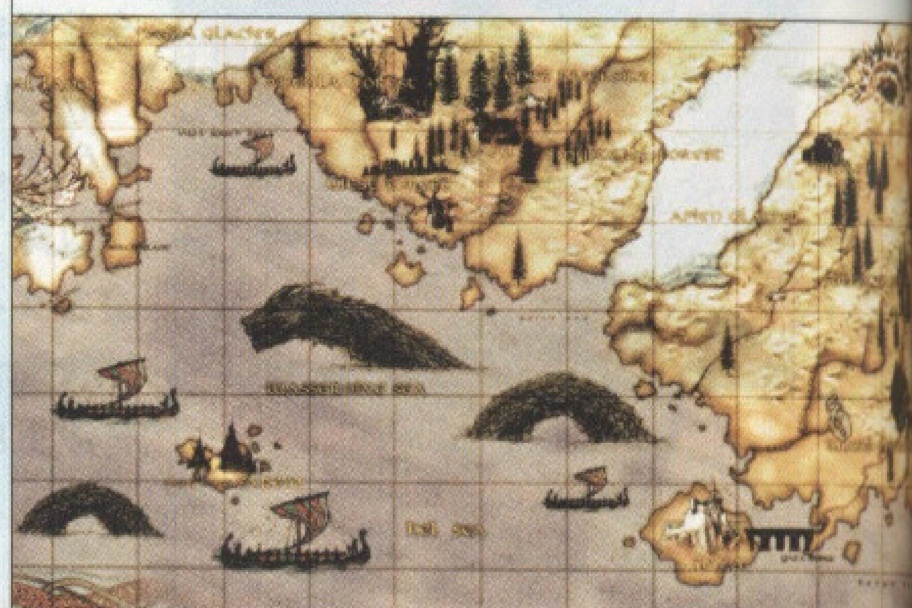
最后的BOSS阿克，他只不过是魁恩西手下的一个小喽罗。

在RPG游戏中，和故事具有同样重要性的一个环节就是可玩性，将战斗完美地融入到游戏流程中是一款好的RPG游戏应该做到的。在战斗发生的频率上，《圣女之歌》做得相当出色，敌人都是可见的，如果不想战斗完全可以避开。而战斗画面也足够华丽，丝毫不逊色于像《天之痕》这样的大作。25颗魔法石并不是必须的，我们可以把它当作一项额外的乐趣来收集。而战斗系统算是有一点创新，在出手之前要先配置攻击招式，玩家需要了解一个"时间格"的概念，每种招数都会消耗不同的时间。比如我方的队员都选取一个消耗3格时间的招数，那么他们就会同时出手攻击。而在战斗过程中可以随时中止，以便进行使用道具、恢复HP等操作。对于常玩RPG游戏的玩家来说，这种系统不难掌握，毕竟在本质上跟回合制区别不大。另外，一些玩家对游戏中的迷宫很不满意，实际上就算不看攻略，自己动动手画一下迷宫地图是非常简单的，毕竟游戏中提供了ALT+D打开地图编号这样方便的功能。不过，理智地来看，《圣女之歌》在娱乐性上的一些缺陷和它在画面音乐上的出色表现有着很大的差距。游戏中没有什么隐藏的元素，也没有分支剧情，喜好探索的玩家在这里很难得到满足，除非你乐于在游戏中那几个已有相当难度的小游戏中锻炼。



战斗画面非常华丽。

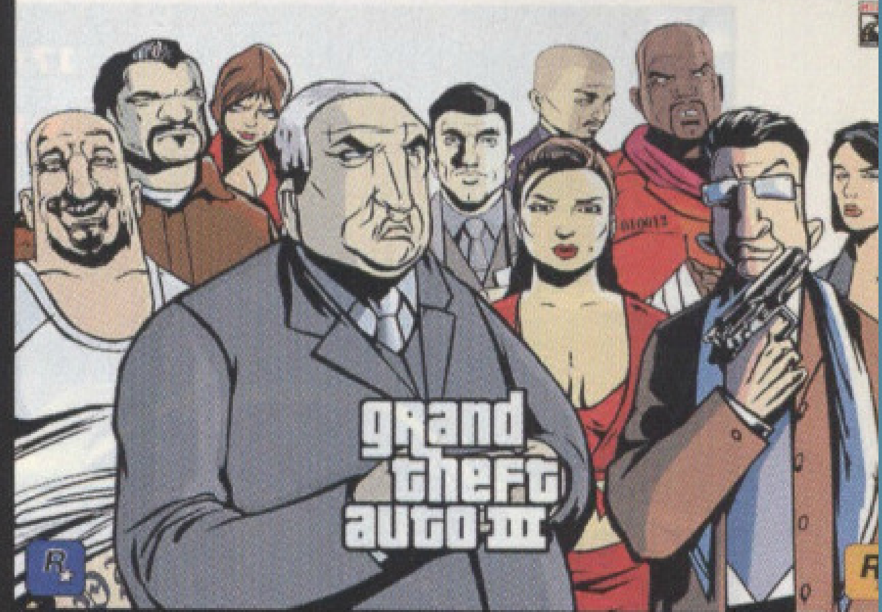
从《圣女之歌》的背景故事、画面音乐上来看，它的确具有大作级别的水准；但是从娱乐性上来看，它又不折不扣的是一款小品级的RPG。玩家在游戏中最主要的乐趣在于高素质的视听享受，这对于许多总是在硬派游戏中搏杀的玩家来说的确是个放松的好途径，更是适合那些不喜欢过于复杂游戏的MM；但对那些喜欢难度和探索的RPG"死忠派"玩家，它的表现就多少有些对不起它所要求的3.5G的庞大硬盘空间了。但是不管怎么说，《圣女之歌》的第二集仍然值得我们期待，希望风雷时代能把它做得更好！





侠盗猎车Ⅲ

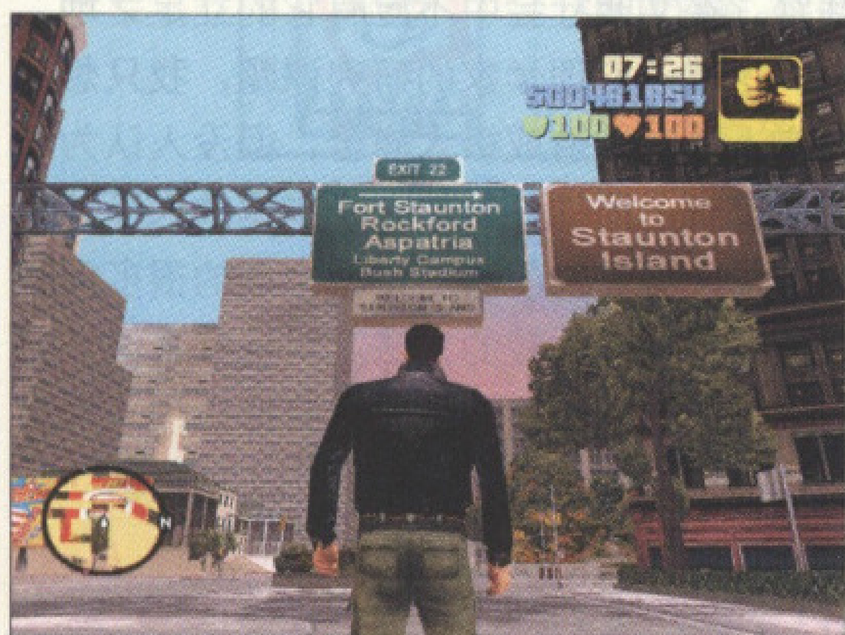
挑战暴力与道德的底限?



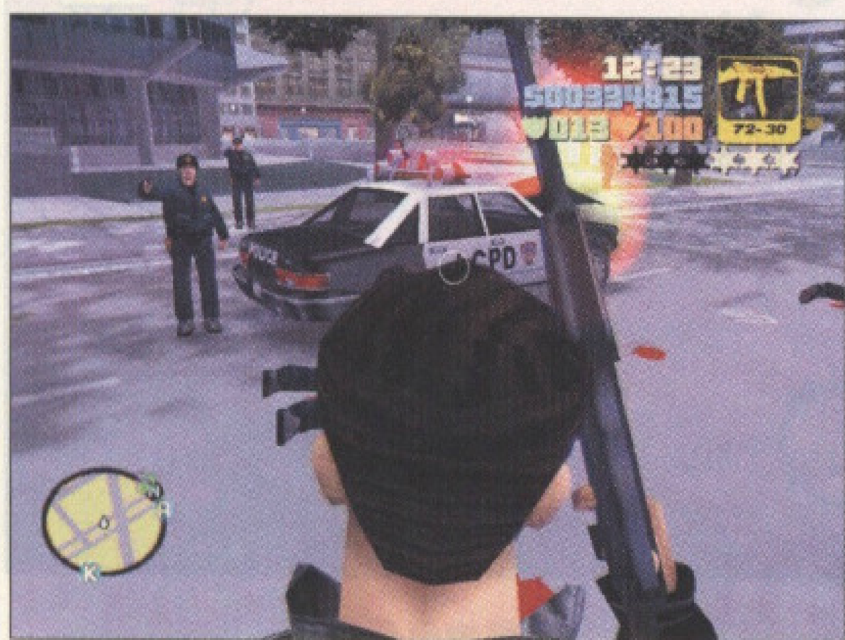
■江苏 大狗（本刊特约作者）

相较于其PS2版本在欧美数百万份狂卖的优异成绩，《侠盗猎车Ⅲ》（Grand Theft Auto Ⅲ）在国内的知名度并不是那么与之相配。这或许与亚洲人内敛的性格特点有关，《侠盗猎车Ⅲ》游戏在制作技术、游戏类型的创新上有其优秀的一面，但对暴力的过分渲染却导致了它缺陷的一面。近期该游戏推出了PC版本。理智地来看，《侠盗猎车Ⅲ》究竟是怎样一款游戏？

《侠盗猎车Ⅲ》把赛车、角色扮演和动作射击等多种不同游戏类型的乐趣完美地结合在了一起，游戏中你需要驾驶汽车，完成高难度动作可以获得额外奖赏；需要完成任务，借此赚钱并提高自己的地位；还要拿起枪械同敌人作一对一地战斗。更重要的是，这些乐趣的诉求点并非放在其各自对应的铁杆玩家身上，而是放在了范围更广的普通玩家身上。游戏不需要你具备很高的驾驶技巧，不需要你有很敏捷的身手，不需要你拼命升级自己的角色，这也许不符合赛车迷、射击迷和角色扮演迷的口味，却令惧怕挫折的普通玩家可以享受到更多的乐趣，而这块市场，正是目前各游戏厂商争夺的焦点。



游戏的主角是一个被女友陷害的罪犯。



向警车开火！在这座城市里，暴力是对抗的的唯一选择。



游戏中的高自由度决定了玩家可以在游戏中驾驶各种车辆。

总评 86



游戏拥有极高的自由度，将多种不同类型游戏的趣味融合在一起。

这是《大众软件》游戏分级制度建立以来第一款研究级的游戏。它最大的缺陷是过于暴力。

制作	Rockstar Games
发行	Rockstar Games
载体	CD×2
类型	动作
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000

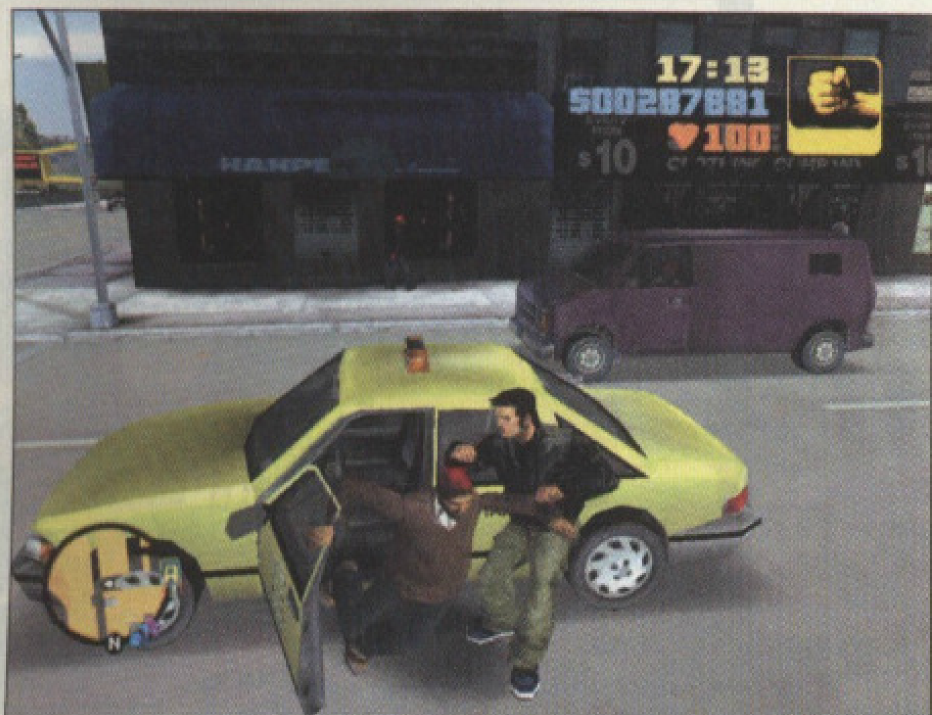
画面：■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■

《侠盗猎车Ⅲ》的自由度同样综合了不同游戏类型的特点。高自由度方面大家比较熟悉的作品包括《上古卷轴》、《模拟城市》和《疯狂摩托》等，作为角色扮演游戏，《上古卷轴》系列侧重于世界的开放（你可以前往游戏中的任何地点）、情节的开放（你可以游离于主线之外）、结局的开放（只要你愿意，可以一直玩下去）和选择的开放（你可以以不同的方法实现同一目标）；作为策略游戏，《模拟城市》（包括《模拟人生》）系列侧重于行为的开放和游戏本身的可扩充性，游戏不设定任何目标，你可以按自己的想法去建设城市或发展自己的人生；作为赛车游戏，《疯狂摩托》系列侧重于场景的开放，没有固定赛道，你可以选择不同的驾驶路径。

《侠盗猎车Ⅲ》将上述特点融合在一起，并巧妙地弥补了各自的弱点。首先，不同于其它大部分赛车游戏，你所面对的是一个有生命的城市，街上有来来往往的行人和各种各样的车辆，有红绿灯、有枪战、有警察，驾车高速掠过路人时他们会尖叫躲避，举动太过猖狂时会受到警察的"特殊照顾"，这种角色扮演的感觉在普通赛车游戏中是难以体验到的。

其次，不同于一些高自由度的角色扮演游戏，你任何时候都不会感到茫然。这一方面是由于游戏对暴力的刻意渲染，你可以驾驶抢来的车在城里无目的地兜风，以撞人为乐，也可以跳下车，拿起武器在街上拦路抢劫，或干脆开车往电线杆上撞（反正是偷来的东西）——暴力不需要理由，设计师深谙此道；另一方面则是因为游戏掺入了赛车游戏和动作游戏的乐趣，你可以驾驶出租车、货车、卡车、高级轿车、跑车、救护车、垃圾车、警车甚至快艇和警用直升机，可以使用手枪、冲锋枪、狙击枪、手榴弹、火焰喷射器甚至火箭筒——速度和搏杀的快感同样不需要理由；再加上众多的隐藏地点，使玩家绝不会在游戏中感觉无事可做。

另外，不同于《模拟人生》之类以自由度为卖点的策略游戏，你不会因终日重复同



拖下来！你的车归我了！游戏对暴力的过分渲染对玩家的道德是一种挑战。



动作、射击、驾驶，这三种游戏类型都可以在《侠盗猎车Ⅲ》中找到。

样的行为而厌烦，这主要表现在任务的多变性以及完成任务的方法的多样性上。你可以遵纪守法，靠开出租车、消防车、急救车甚至警车赚钱，像《疯狂出租车》那样；也可以接受（或拒绝）黑帮老大、警察和商人交给你的任务，从运送货物、护送要人、驾驶载满炸药的垃圾车，到暗杀某人、获取警方资料甚至同飞虎队交手。而完成任务的方法也将由你决定，例如某个任务是要把一辆装有死尸的汽车开到废车场毁掉，途中遭遇伏击，你可以依靠速度摆脱敌人，也可以设下陷阱，劫持对方的卡车，直捣其老窝，待彻底解决对手后再去完成自己的任务。

这款移植自PS2平台的游戏还利用PC的特点加入了一些个性化的成分，例如你可以在车上选听九个不同风格的电台，这一细节虽无关紧要，却能让玩家切实地感受到自己的控制权，坐在偷来的车上收听电台节目，不是有种别样的快乐么？而且你还可以用自己喜爱的MP3音乐取代这些电台节目，还可以更换主角的外貌，唯一的遗憾是游戏未能加入联网功能。

《侠盗猎车Ⅲ》最大的卖点自然是暴力，没有了暴力，上述两个特点也就失去了存在的根基。暴力对于普通个体的吸引力是显而易见的，游戏中的暴力更是一种廉价品，玩家在实施暴力时无需付出太多的体力和脑力，无需承担任何责任。游戏开始时，你因女友背叛而成为阶下囚，在被送往警局的途中得以逃脱，这样一个一无所有的黑道“小虾米”的角色显然最容易激起扮演者的暴力欲望。

《侠盗猎车Ⅲ》在澳大利亚等地遭到禁售，许多人都认为这款鼓吹暴力、鼓吹集团犯罪的游戏是对人类道德的践踏，在文明社会中不应有它的立足之地。本文无意于评论游戏对个体行为的影响，这属于心理学家的研究课题，我只想从道德的角度谈谈自己的看法。手术会对病人的肉体造成极大痛苦，但没人认为这一行为是不道德的，因为它能给病人带来健康；同样，每年死于车祸的人不计其数，但没人认为应该废止汽车，因为它能给人类带来便利。道德方面的很多问题我们无法用线性的因果关系去评价，只能采用利弊比较的方法。对玩家来说，游戏的最大好处在于获得快感，可问题在于，人们通常不把快感的获得当作一种道德上的“利”，尤其是电子游戏带来的快感，常被人们视为“空虚的快感”。

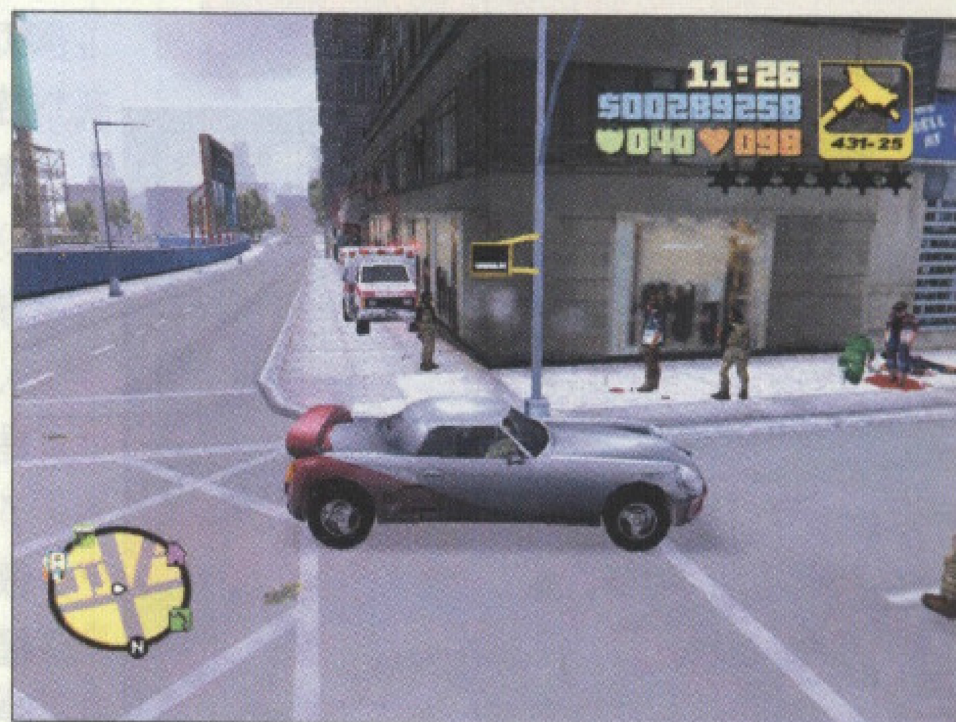
具体到《侠盗猎车Ⅲ》，问题更为突出，它的快感很大程度上是源于对虚拟暴力的实施，撇开画面的真实性不谈，这款游戏的暴力程度可以说已触及底限，如果说普通动作射击游戏使用暴力的原因是为了保住主角的性命，《侠盗猎车Ⅲ》中的暴力则是一种毫无理由的宣泄；一般的游戏对滥杀无辜都有严厉的惩罚措施，而《侠盗猎车Ⅲ》却对滥杀无辜加以奖励。更重要的是，游戏中的暴力是一种互动形式的暴力，不同于影视节目中的暴力，它需要玩家的主动参与，例如无目的地开车撞向路边的行人，或是有预谋地进行一场谋杀。这些行为虽然发生在虚拟世界里，但玩家在实施过程中却是有意识的，因此人们在考察其是否道德时很自然地会用现实中的规范去衡量它的利弊。

与其所制造的快感相比，《侠盗猎车Ⅲ》中的虚拟暴力对个体道德的破坏作用是否更大？如果答案是肯定的，游戏理应遭到禁售，但如果答案是否定的，这种虚拟暴力是否就可以被社会所接受？一个极端的例子是前段时间闹得沸沸扬扬的种族屠杀游戏，此类游戏在内容上具有强烈的种族仇恨倾向，假设它在给玩者带来快感的同时并未对玩者的身心造成不良影响，是否就应该被允许存在？方舟子先生在《科学地解决道德难题？》一文中通过著名的“电车难题”和“天桥难题”告诉我们：利弊比较的方法同样无法解决道德难题。以“天桥难题”为例：“有一列失控的有轨电车飞奔而来，前方的轨道上站着五个人，处于危险之中。在电车和五个人中间，隔着一座天桥，桥上站着一位陌生的大胖子。拯救这五个人的惟一办法，是把这个大胖子推下天桥，电车将他撞死后就会停下来。那么是否应该把这个人推下桥去拯救五个人？”这是一个没有正解的问题。

暴力、快感与道德，最后的决定权掌握在玩家手中，我无意引起争论，我想说：请不要用简单的因果关系去考察游戏中的暴力问题。但要随时铭记的一点是，玩家一切反道德的行为都仅仅限于在游戏中，而遵循传统的道德观才是我们在现实中唯一的选择。



游戏中的光影效果十分出色，暴力之余也会有一方恬静的天空。



开着漂亮的跑车，听着可以自由选择的美妙音乐。

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。

适应人群： 适合所有年龄人士。

指导级

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。

适应人群： 任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

专家级

大众软件游戏分级 POPSOFT 专家级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。

适应人群： 只容许十八岁以上人士使用的的游戏。

研究级

大众软件游戏分级 POPSOFT 研究级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。

适应人群： 只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

多情剑客無情剑

小李飛刀

■晶合实验室 八神经

《小李飞刀》是昱泉国际最新推出的武侠RPG大作，与昱泉之前推出的受到许多玩家批评的武侠游戏不同的是，《小李飞刀》在制作理念上进行了大幅度改变，一些优点可以在游戏中明显感到。首先是完全忠实于古龙原著，游戏中每一个情节、每一句对话几乎都是来自于原著小说，喜爱这部小说的玩家完全可以在游戏中重温一次小李探花的传奇故事；其次，游戏中的战斗系统相当有新意，完全摒弃了以往武侠RPG中老套的回合制战斗方式，而改成一个第三人称的动作游戏，战斗中相当有技巧性，玩家刚开始时也许会频频死掉，但是熟悉之后就能结合翻滚动作在敌人当中游刃有余地搏杀，还能使出诸如在空翻中发出飞刀这样华丽的动作来，使得战斗相当的富有乐趣；第三，在完成李寻欢篇之后还有一个阿飞篇等着玩家，阿飞篇完全是李寻欢篇的一个补充，二者结合起来就是一个完整的故事，与昱泉以前把一部小说分割成几次推出的做法相比，这一次我们能够感受到昱泉的诚意。尽管游戏中还有些许不尽人意的地方，但可以肯定，《小李飞刀》是一款值得武侠游戏爱好者们一试身手的游戏（注：由于在阿飞篇中，剧情情节与李寻欢篇基本一致，因此阿飞篇只给出简单流程要点）。

总评 86

大众软件游戏评价 POPSOFT 推荐级

- 制作 昱泉国际
- 发行 晶合时代
- 载体 CD x 4
- 类型 角色扮演
- 语言 中文
- 环境 Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■■

荆无命

一、飞刀与快剑

冷风如刀，万里飞雪，一辆马车自北而来，滚动的车轮碾碎了地上的冰雪，却碾不碎天地间的寂寞。在车中，李寻欢正在专心用手中的一把小刀雕刻着一个女子的木像。木像雕好之后，李寻欢便将它拿给赶车的大汉铁传甲观看（进入道具栏，选取木像，再退回到游戏在大汉身上使用）。就在这时，二人注意到在雪地上还有一串脚印，天气如此恶劣，居然还有人独自在这雪原上赶路？很快，一个少年背影就出现在李寻欢的视线中，虽然天寒地冻，但这少年走路的身躯却挺得很直，就像一只独行的狼。李寻欢邀请少年上车同行并喝一杯酒，但少年却因为不愿随便受人恩惠而拒绝了。"那么如果你买得起酒，你肯请我喝一杯么？""好！"少年干脆利落地回答道。李寻欢笑着与铁传甲离去，心中却对这个古怪少年念念不忘，二人之间奇妙的友情已从这一刻开始。

来到无名小镇，客栈的小二说已没有空房了，只好先到不远的酒馆里去喝点酒。来到街道上的小酒馆（酒馆在门口站有两个人的地方，在此之前不妨先找街上的小贩黄云生购买白干和烧刀子各一份，后面会用到），刚刚坐下饮酒，有3个金狮镖局的镖师走进来，为首是人称"急风剑"的诸葛雷。正当几个镖师吹嘘诸葛雷的"快剑"时，人称"碧血双蛇"的黑蛇与白蛇从客栈外径直走到诸葛雷面前，白蛇以一招更快的剑将诸葛雷震住，并要他交出一个"包袱"。就在白蛇洋洋自得地向其余人挑衅时，李寻欢刚才遇见的少年也突然出现，他提出只用50两银子来换双蛇的性命，白蛇恼羞成怒，但刚刚动手就被少年闪电般的一剑刺死。黑蛇慌张地丢下银两逃去，正当少年弯腰捡银子时，诸葛雷竟然从背后偷袭，原来他败在白蛇手下，只有暗算杀死白蛇的少年才能挽回面子。但是他却忽略了一直旁观的李寻欢，小李飞刀及时出手将诸葛雷杀死。少年拿起银子走到李寻欢面前，想请李寻欢喝酒，他并没有忘记曾经许下的诺言。

在李寻欢的马车内，少年与李寻欢对饮，并说出自己的名字叫阿飞。二人一见如故，惺惺相惜。马车行了一段后突然停下来，下车后才发现前面有一个雪人立在路上，李寻欢让铁传甲移开雪人（这里的前提是要反复和阿飞、铁传甲对话），不料刚才逃走的黑蛇尸体赫然在雪人中露了出来。紧接着金狮镖局的查总镖头带着虞二先生、"极乐峒"四童子等人现身，他们怀疑李寻欢杀死诸葛雷取走了金狮镖局保的一个"包袱"，李寻欢并不想跟他们

游戏操作指南

平常状态：

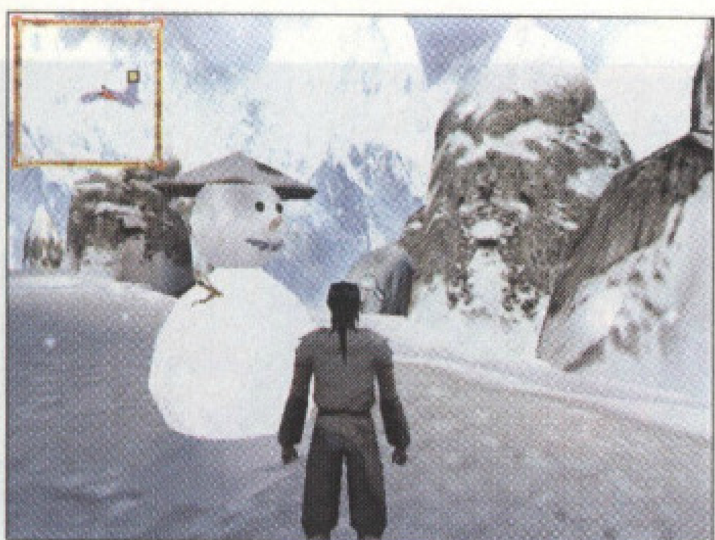
- Tab：打开地图
- W：前进
- S：后退
- A：左横移
- D：右横移

战斗状态：

- A（快速按两次）：左滚翻
- D（快速按两次）：右滚翻
- 鼠标左键：攻击
- 鼠标右键：调出功能菜单——使用道具、轻功、点穴等



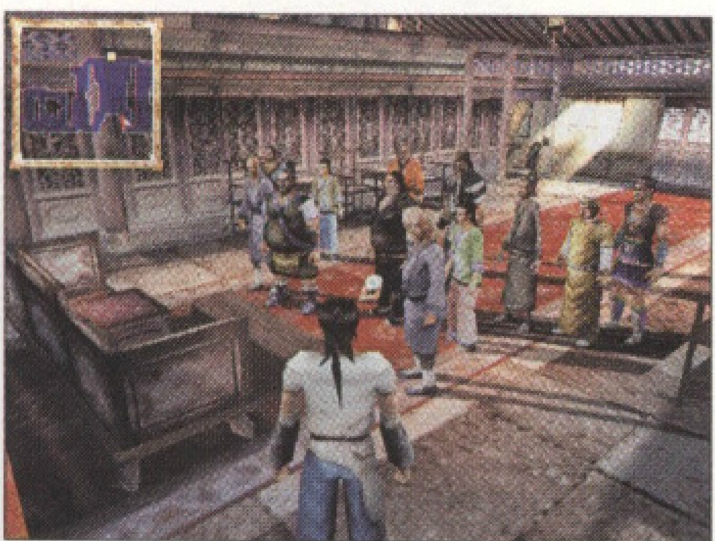
游戏中的大地图，相当方便。



在路上有一个拦路的雪人。



漂亮的空翻，致命的一刀神不知鬼不觉地出手。



在兴云庄中，一群江湖好汉巴结着龙小云这个小孩儿。



龙小云的心智实在不像是个十余岁的孩子。

辩解，也不想用武力来解决，于是提出一个时辰后给他们答复。为不将阿飞连累到这件事中，李寻欢便与阿飞辞别，自己前往前方的小酒店调查。

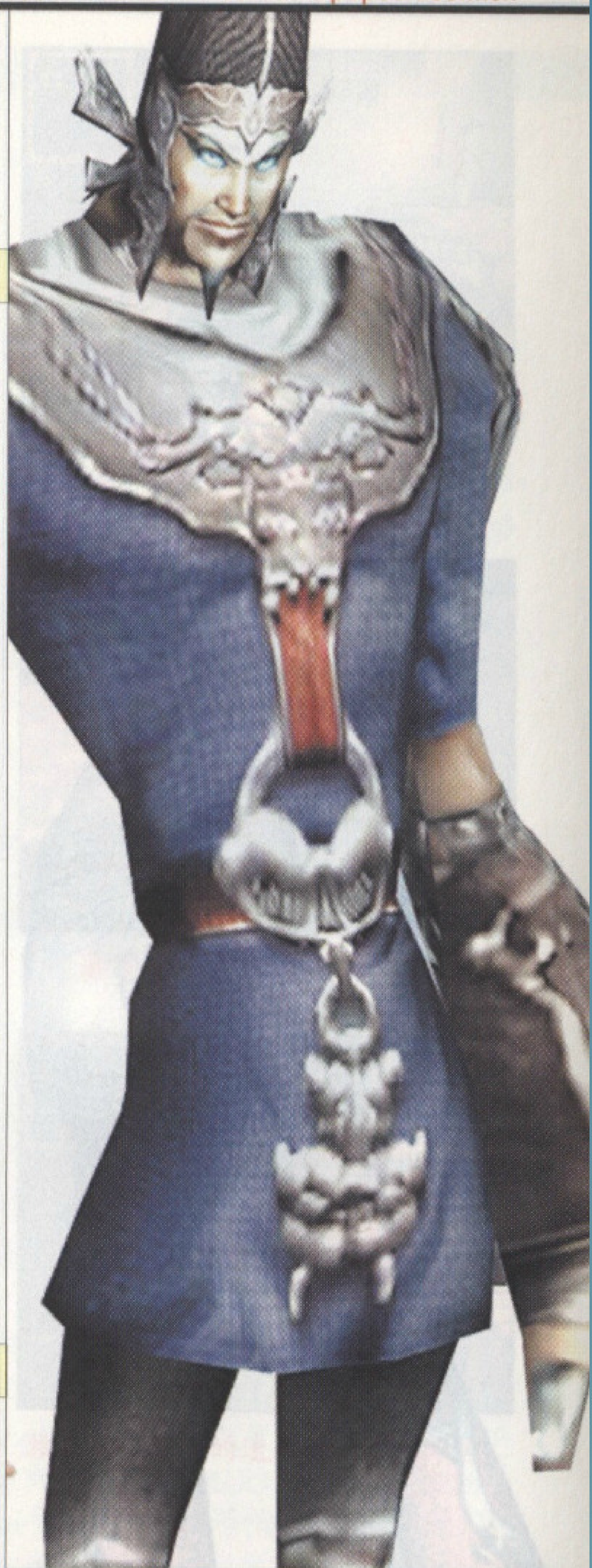
二、梅花又现

冰雪中的世界虽和春风中大不相同，但李寻欢经过这条路时，心里仍不禁隐隐感觉到一阵阵刺痛。来到前方的小酒店内，进去就发现遍地尸体，查总镖头等人全被快剑杀死。根据伤口和柱子上的留言来看，是阿飞在暗中相助。走到厨房门口，看见酒店老板战战兢兢地握着一把剑在守着一个被绑在椅子上的人，李寻欢上前询问，得知此人是被阿飞绑缚并留给自己调查线索的。李寻欢挑开这人嘴中塞的布条（在道具栏中调出飞刀使用），问出他的名字叫洪汉民，和诸葛雷是一伙，当诸葛雷被白蛇杀死后他就趁机拿了包袱逃走。李寻欢揭穿包袱里装的是武林三宝之一的金丝甲，洪汉民大惊之下向李寻欢动手，却被轻易击败。正待调查金丝甲的下落，紫面二郎孙逵、蔷薇夫人、神秘青衣人、花蜂等人依次露面，演出一场“螳螂捕蝉，黄雀在后”的好戏。孙逵向李寻欢透露了“梅花盗”重出江湖的消息，接着李寻欢以不动声色的镇定功夫吓走青衣人，但却没有骗倒最后出现的“七妙人”之一花蜂，因为下毒的人其实就是他。花蜂从洪汉民身上取走金丝甲，丢下中毒的李寻欢扬长而去，而从这一刻开始，李寻欢已经只剩下3个时辰的生命。

三、醉乡遇救星

由于不能妄动真气，所以李寻欢只能找个地方休息一下并等铁传甲来救。从酒店后门离开，在门口的大树下坐着休息，铁传甲很快寻来，只有尽快找到花蜂才能取得解药。铁传甲背着李寻欢在雪地里寻觅着，过不多久突然听到一声惨叫，随后在树林中见到花蜂的尸体（在这个区域出发点的左上方向）。仔细调查花蜂的尸体，发现他身上布满了各种不同的暗器，却没有解药和金丝甲。李、铁二人判定他是被“千手罗刹”所杀，再在周围搜索一下，发现花蜂旁边的地上有一滩血迹，血迹上有一片小小的树叶（这里的调查要仔细），而后“千手罗刹”的尸体就从树上掉了下来。千手罗刹的尸体全身赤裸，调查尸体上的一根短矛，能够推断出是施耀先和潘小安二人联手所为。往上走上大路，往北方向有一个小小岔道，进去之后发现潘小安的马车停在一座大陵墓前，而潘小安和施耀先也都变成了尸体。再调查上方墓碑处施耀先的尸体，竟然也是被快剑所杀，看来是阿飞下的手。但仍然没有找到解药，由于李、铁二人均相信阿飞不会随便拿别人的东西，所以便灭了寻找解药的希望。但李寻欢毕竟是视死如归之人，临死之前最想的是能尽情喝上几杯，于是二人便一起前往附近的小镇。

在牛家庄的小酒店，二人正在对饮，却有几个叫“黄河七蛟”的家伙冲了进来，想要抓走一个酒鬼，却被李寻欢的威名给吓得落荒而逃。那酒鬼表明自己是“七妙人”之一的梅二先生，最擅医术，他非要替李寻欢疗毒，看来像李寻欢这样的英雄要平静地死去也不是件容易的事。



游戏上手须知

● 游戏有时需要在特殊条件下触发下一步剧情，分为3种特殊情况：第一是使用道具，例如李寻欢一开始要调出人像来给铁传甲看才能继续下一步剧情；第二是仔细调查，例如调查花蜂的尸体，如果不看完他身上的伤口，就不会发现千手罗刹；第三是特定的地点，例如在醉泉客栈，李寻欢如果不走到正确的位置就不会看到阿飞在吃早饭。所以玩家在被卡住时，多尝试几次就能成功。

● 玩李寻欢篇时如果钱不够，可以在保定城的小贩处购买木头，然后雕刻木像卖出去，很快就有大笔金钱可以用了。

● 游戏中好的药品基本上都只能通过搜索得到，购买实在太贵。所以在路过民居时不妨进去找找，药品是保证战斗安全的关键，一定要多搜集。



战斗指南

游戏的战斗是重头戏，动作成分非常高，完全不同于以前的回合制战斗。玩家要注意在玩李寻欢篇时不要让敌人太靠近自己，否则很容易被打死。一旦被敌人逼近，就用左右滚翻躲开，或者使用轻功拉远距离。另外要尽量保持"劲"槽有一定的长度，使用轻功或点穴都需用到"劲"。在"劲"要用完时就使用小还丹吧。需要注意的是，在敌人数目较多，特别是当有会发暗器的敌人时，尽量不要使用点穴一类的武功，否则相当危险。

在战斗时切忌大幅度晃动鼠标，这样会失去敌人的方位，要尽量将鼠标位置保持在屏幕中央。一般来说，熟练的战斗高手在通关时等级都可在10级之内。

四、误伤故人子

来到梅二先生家，梅大先生知道是小李探花前来不由得大喜，请入梅花草堂中拿出最好的酒来招待。酒过三巡，梅大本来打着李家所收藏"清明上河图"的主意，虽然一无所获，却被李寻欢视死如归的气概所折服，仍然决定为李寻欢疗毒。服用解药之后，李寻欢身体慢慢复原。这时秦孝仪、龙小云等人来到梅庄，想请梅二先生给秦孝仪的儿子治病，但梅二却因李寻欢身体没有完全恢复而不愿离开，这时龙小云便冲进房内想杀死李寻欢再强押梅二回去，但他如何是李寻欢的对手，虽然龙小云手段狠毒，但李寻欢因为他是小孩的缘故而没有杀他，只是废去他的武功。不料秦孝仪却透露龙小云实际上是李寻欢八拜之交龙啸云的儿子，这个消息对李寻欢来说无异于五雷轰顶。李寻欢这次从关外回到中原，正要回到自己的故居兴云庄，拜访龙啸云夫妇，但没想到在此之前会发生这样的变故。惊愕之下，李寻欢决定和秦孝仪等人前去兴云庄，找龙啸云请罪（从大地图前往保定城）。

五、往事不可追

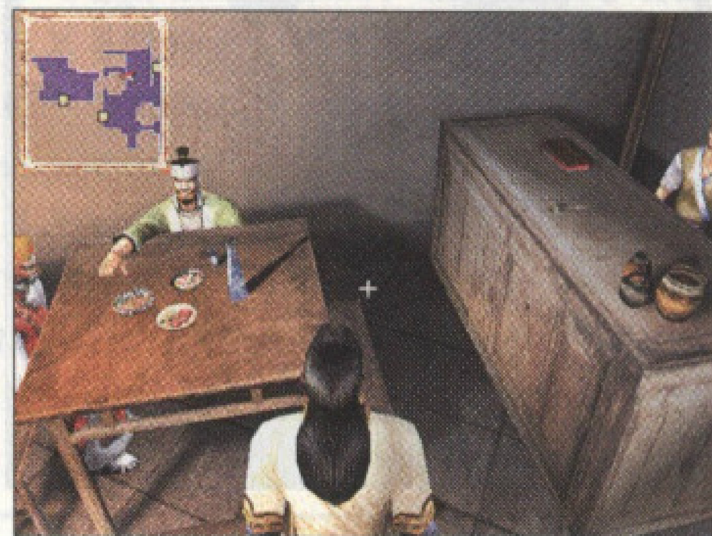
来到保定城内，先到上方的孙驼子酒铺买一份女儿红，然后再到兴云庄。兴云庄前，其他人都进去了，只有李寻欢站在门前看着"一门七进士，父子三探花"的对联感慨万千。

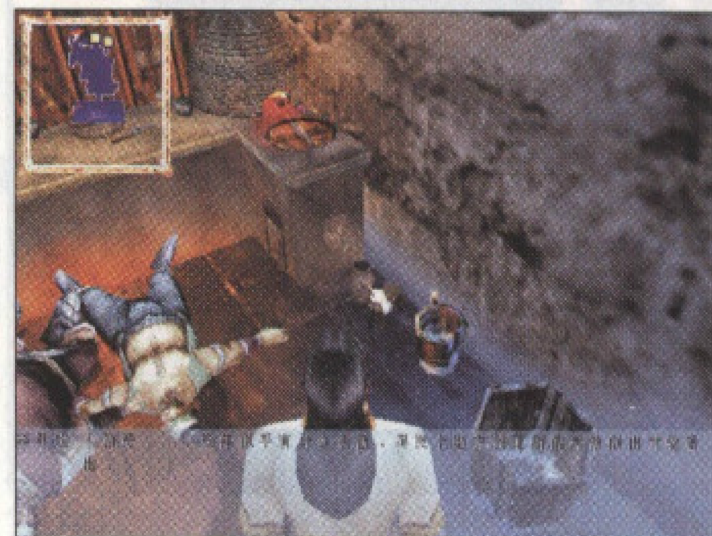
自己从小在此长大，与青梅竹马的林诗音订了亲。但当得知自己的结义兄弟兼救命恩人龙啸云也爱上林诗音时，自己却忍痛将林诗音和家园都让给龙啸云，当多年后重新站在这里时，谁又能想到此刻的他在这里竟好像变成一个外人。但这毕竟是李寻欢自己的家园，他从小就在这里长大。在这里，他曾经渡过一段最幸福的童年，得过最大的荣耀，他仔细咀嚼着这其中的滋味，体味着人生的离合、生命的悲歌，更是满怀萧索、玄然欲泣。正要进去，守门的林麻子却蛮横不放行，这时前面购买的酒就派上用场。跟林麻子对话一直到他说想喝酒为止，然后按照烧刀子、白干、女儿红的顺序将酒拿给他喝，林麻子就醉得晕头转向了。趁机走进门内，大厅内一群江湖中人正围着龙小云问寒问暖，当看到李寻欢走进来时，立刻有两个人扑上来为龙小云出气（绕过这些人走到龙小云面前跟他对话触发这个剧情）。这一战是到目前为止较有难度的，敌人中有一个会放暗器，用滚动来躲避，先干掉他再解决近身战的对手。取胜之后龙啸云出现，并将李寻欢奉为座上宾，谈话中了解到"梅花盗"在保定城内出现，目标正是目前在兴云庄内暂住的武林第一美女林仙儿。正在畅饮间，林诗音出现，不过她是为了龙小云的伤而且对李寻欢态度十分恶劣。等林诗音走后，郁闷的李寻欢也想出去走走，顺便去看看那位武林第一美女。

六、何处不相逢

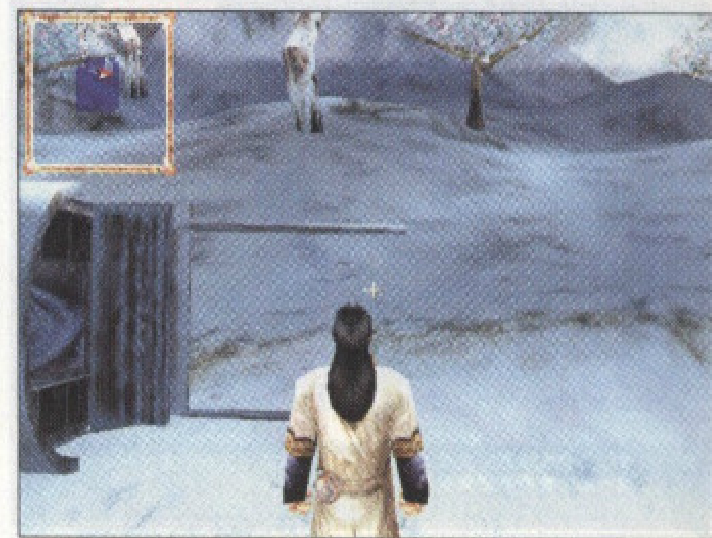
来到后面的梅花林，突然从冷香小筑的方向传来女子的惊呼声，是梅花盗出现了？正当李寻欢寻声而去时，一个黑衣人突然现身攻击过来，打倒他后才认


想救李寻欢的阿飞被林麻子带到柴房门前。

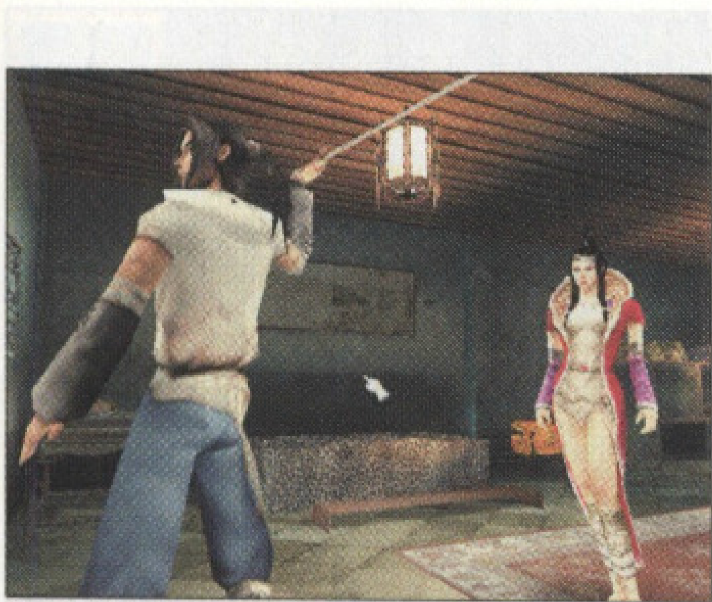

走到田七旁边的空位坐下。


调查油瓶，可以发现毒药的秘密。

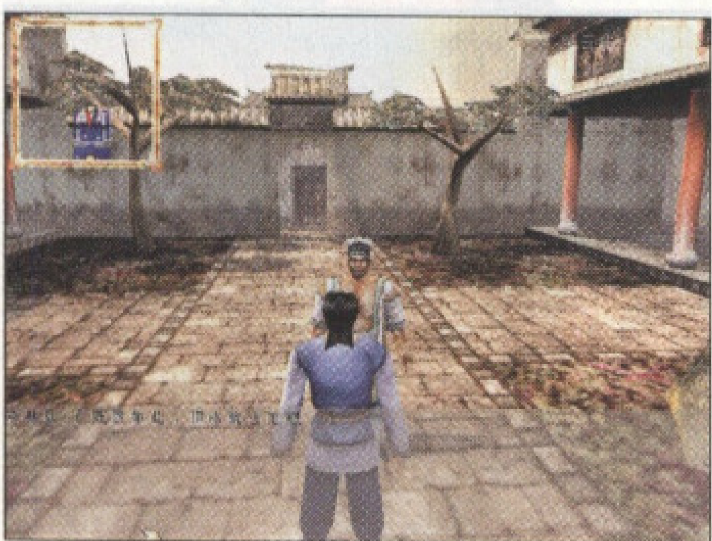

小镇里步步危机，每一个妇孺都成了五毒童子利用的对象。

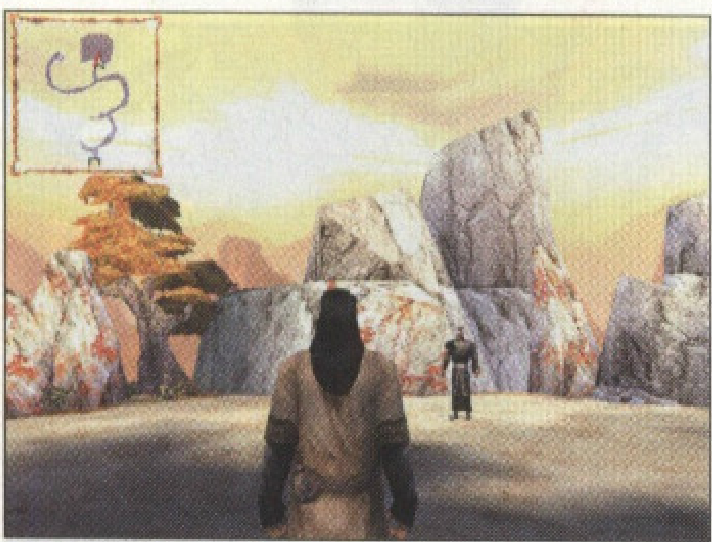

心眉被毒倒，走到马车的扶手前触发剧情。


在少林寺，百晓生抓住阿飞来威胁李寻欢。


阿飞虽然知道了林仙儿就是梅花盗，但是仍然狠不下心来对待她。


诸葛刚的铁拐在兵器谱上排名第八。


林麻子居然是林仙儿的父亲？


接受郭嵩阳的挑战，这一战名垂武林。

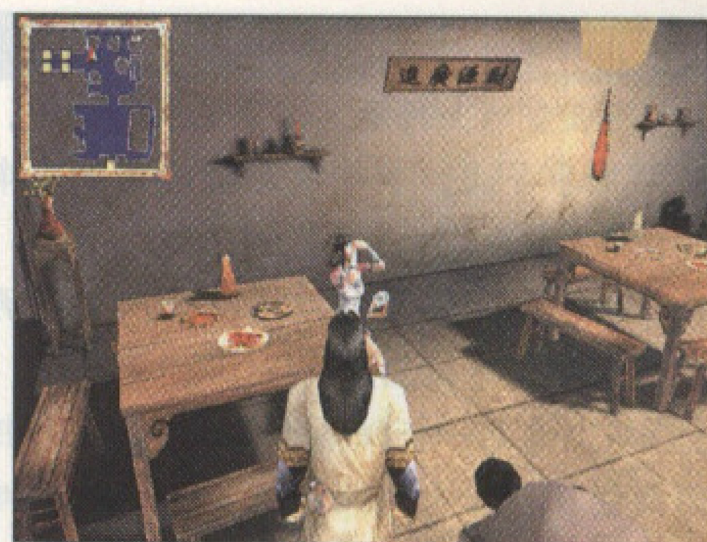
出这人是青魔手伊哭的徒弟。正要前往冷香小筑探查，又有一个黑影持剑攻过来，打败他后龙啸云赶来，并介绍二人认识，这人是藏剑山庄的少庄主游龙生。接着赵正义也出现了，他老气横秋地数落李寻欢，却被李寻欢几句讥讽给气走。接着龙啸云也有事离开，李寻欢便进入冷香小筑去见林仙儿。冷香小筑内，调查椅子时林仙儿进来，原来她就是之前李寻欢中毒时想用美色诱惑换取金丝甲的青衣人。谈话间林仙儿故伎重施，李寻欢正在虚以委蛇时游龙生又出现，并告诉李寻欢外面有好戏可看，林仙儿只好约李寻欢明晚再相会。走到大厅外，便看见铁传甲和秦孝仪为了梅二先生的事情在相斗，秦孝仪败下阵来后和赵正义灰溜溜地离开。铁传甲也因为不想连累李寻欢而执意要离开，李寻欢只好送铁传甲到保定城的出口处，二人依依惜别。

第二天晚上，李寻欢等待和林仙儿约会之时到来，不料来的却是游龙生，他希望李寻欢不要再跟林仙儿接触，但是李不肯，二人再战一场，游龙生仍然落败。游龙生离开后，林诗音又派人来请李寻欢。来到地图左上方的小楼，林诗音竟然也向李寻欢提出和游龙生一样的要求，但被李寻欢委婉地拒绝。离开小楼后，突然发现又有一道黑影向冷香小筑掠去，等李寻欢跟去时却不见人影。进入屋内，看见桌上有现成的酒菜，正在调查间突然有暗器从窗外射进来，左闪右避躲开一轮攻击，走出门后才发现原来是赵正义等人，众人怀疑李寻欢是梅花盗，但又没有人敢上前动手，此时龙啸云上前周旋，却有意封住李寻欢的出手空间，其余人趁机一拥而上将李寻欢抓住。回到兴云庄大厅内，正当众人为难李寻欢时，阿飞突然和林仙儿一起出现，阿飞想要强行带走李寻欢，却不敌周围人多，少林寺的心眉也在此时赶来，阿飞只好先离开，但心中却坚定了要救李寻欢出去的信念。

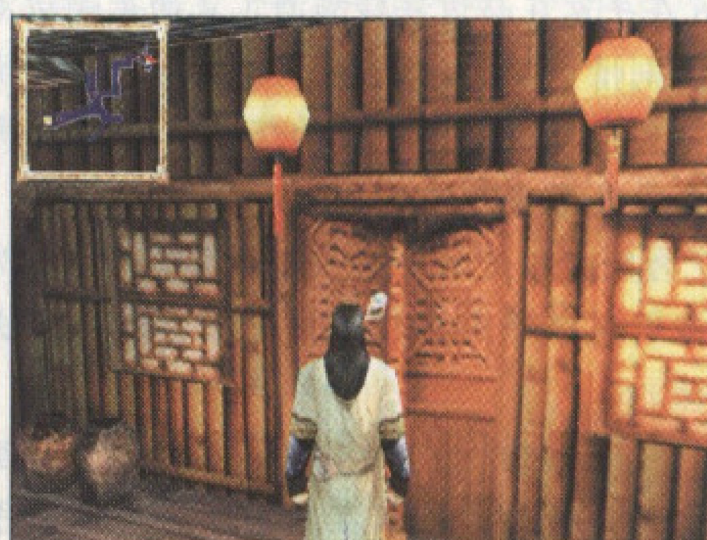
在柴房中，李寻欢回想从前（这里要在柴房中等一会儿到剧情触发），这时龙小云拿着酒杯进来，其实是想对李寻欢不利，却被随后赶来的林诗音所阻。林诗音想放走李寻欢，却被突然出现的龙啸云阻止，龙啸云将李寻欢移到听竹轩中。晚上，铁笛先生潜入房中，他误以为李寻欢是梅花盗并想杀掉他，但被突施暗算的林诗音打倒。林诗音又想放走李寻欢，并说这个阴谋其实是龙啸云在背后设计，虽然李寻欢早已洞悉，却为林诗音能有个平静的家而不愿离开。龙啸云也在此时进来，见无法回避只能暴露自己的面目，但李寻欢重情重义，仍然没有怪罪他的意思。

七、百口莫辩

第二天，田七和心眉大师押着李寻欢坐马车上少林，途中遇到来为徒弟报仇的青魔手伊哭。田七眼见不敌，便借李寻欢的飞刀击败伊哭，伊哭受伤逃逸。当晚到客栈投宿，吃晚饭时（走到饭桌边田七旁的空位处触发剧情）李寻欢发现饭菜里有毒，但是有4名少林僧人已经被毒死。来到外面的厨房，两个厨子也中毒倒毙。调查灶边的油瓶，拿起油瓶到灶上的锅里洗洗，众人均认为下毒之人是苗疆“极乐峒”的五毒童子，因为他手下的四色童子是因李寻欢而死，所以他也前来复仇。一路上众人加倍小心提防，一天粒米未进。黄昏时来到一座小镇，田七自作聪明地拿油煎饼去换来小孩的面饽


孙小红看似灌李寻欢的酒，实际上是在帮助他。


蓝蝎子来为青魔手报仇了！


按照一缓两急的速度敲门才能开启。



阿飞篇流程要点

1.阿飞在雪地上行走，看见地上的脚印，这时遇见李寻欢，李寻欢邀请阿飞上马车，却被拒绝。

2.来到无名小镇，在酒店里杀掉白蛇，再与李寻欢上马车饮酒。

3.在路上看见一个拦路的雪人，从道具栏里调出剑在雪人上使用，露出里面的黑蛇，再让铁传甲移开雪人。

4.李寻欢辞别后，在路边看到查猛等人在密谋陷害李寻欢，似乎是个叫龙啸云的人主使。来到前面的酒店，杀掉查猛等人（这一战难度较大，最好先干掉发暗器的敌人），再进厨房去打败洪汉民，从道具栏里调出剑指着他绑在椅子上。

5.在雪地里看见千手罗刹杀了花蜂，但又死在接着出现的潘小安手上，跟踪潘小安的马车，看到施耀先又杀掉了潘小安，在往上的岔路上追到施耀先，将其杀死。在地上捡到一封与铁传甲有关的书信，于是到牛家庄调查。

6.在牛家庄与边浩赌喝酒（正面走向边浩触发剧情），再去酒铺一起饮酒，边浩请阿飞主持公道，阿飞答应下来（牛家庄民居内道具不少，不要忘了拿）。

7.打败赵正义和中原八义救出铁传甲，听铁传甲说李寻欢在兴云庄受困，立刻赶去帮忙。

8.在兴云庄内救下林仙儿，再赶到大厅里，看到一帮伪君子正在陷害李寻欢，出手帮忙却苦于对方人太多，只好暂时离开。

9.离开兴云庄后林仙儿追上来，约好稍候在沈家祠堂见面。在沈家祠堂先送别铁传甲，林仙儿到来，交谈后决定白天动手救李寻欢。

10.在保定城上方见到林麻子，逼他带自己去兴云庄内救李寻欢。跟随林麻子一直来到兴云庄内的柴房外，进去后发现这是陷阱，击败游龙生、田七、心眉、赵正义，连胜五仗后又遇见铁笛先生，被他暗算，逃出后被林仙儿救到冷香小筑。

11.前往少林寺救李寻欢，在独立客栈时遇上伊哭，林仙儿先勾引伊哭，然后挑拨他和阿飞决斗，阿飞将伊哭杀死。次日早晨听到孙白发祖孙说起李寻欢在少林寺被困，于是回到楼上跟林仙儿定下假扮梅花盗之计。

12.到保定城杀死张胜奇，然后到孙驼子客栈找林仙儿（正面走向林仙儿触发剧情），回到沈家祠堂，定下第二个对象。

13.到保定城的申老三家，正要动手，却被早已埋伏的百晓生等人抓住，送上少林。

14.在少林寺，李寻欢揭穿心鉴和百晓生的阴谋，心鉴逃出时正好遇到阿飞，死于阿飞剑下。真相大白，二人离开少林，在兴云庄前分手。

15.回到冷香小筑，虽然心中明白林仙儿就是梅花盗，却仍被欺骗。到山村隐居起

饽，结果还是中了毒，临死前田七还想拉上李寻欢垫背，却被心眉打倒。心眉解开李寻欢的穴道，但李寻欢仍不肯逃走，反而扶心眉离开马车与五毒童子决战（下车后走到马车扶手边触发剧情）。五毒童子的暗器攻击较为棘手，灵活闪避再抓住机会用飞刀收拾他。心眉终于因此相信李寻欢不是梅花盗，李寻欢也坚持带着中毒的心眉上少林寺医毒。

从大地图上进入少林寺，少林掌门心湖大师和百晓生看过心眉后来见李寻欢，而看护心眉的心鉴却在此时宣布心眉已经不治而死，少林众人立刻打算为难李寻欢，唯有心树暗中相助，献身成为人质，让李寻欢躲入藏经的禅房之中。如此僵持了几天，百晓生等人居然抓来了阿飞（推开窗户触发剧情），李寻欢只好准备出门。这时心树告诉他最近少林寺藏经被窃，可能是梅花盗所为，二人推理讨论，李寻欢调查窗户下的3个瓶子，取得一些药品，再和心树对话后发现刚才一个瓶子居然不能拿起来，只能转动。转动后一个密室出现在眼前，李寻欢进入密室内找到一本读经札记，交给心树后，再调查心眉的尸体，二人判定可能是心鉴在暗中捣鬼，便定下一计要让心鉴自露马脚。稍候心树出面去向心湖报告有内奸之事，而李寻欢则去心鉴禅房埋伏（来到地图下方的心鉴禅房触发剧情）。过不多久，心鉴果然中计带着众人来到禅房并自露马脚。其同伙百晓生趁机挟制心湖想要逃走，却被小李飞刀杀死。心鉴也想趁混乱之际逃走，不料刚好遇到阿飞，死在阿飞剑下。真相大白，阿飞拒绝众僧的挽留，执意和李寻欢下山离开。

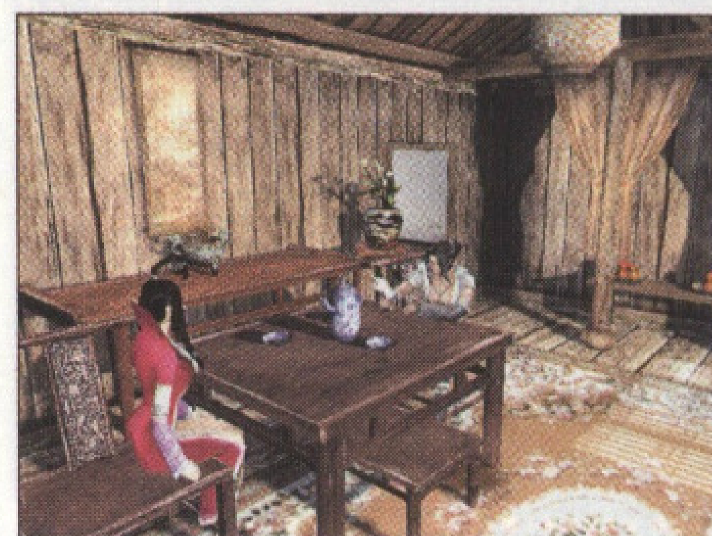
李寻欢想要回到兴云庄，而阿飞打算去找林仙儿，于是二人一起回到保定城（之前可以先走一趟牛家庄，民居里有不少好道具可以拿）。站在兴云庄前，李寻欢突然不想再进去，虽然已经怀疑梅花盗其实就是林仙儿，但他仍然希望阿飞自己处理这个问题。于是二人在兴云庄前依依惜别。而李寻欢则来到孙驼子的酒店住下，暗中守护着林诗音，这一住就是一年。

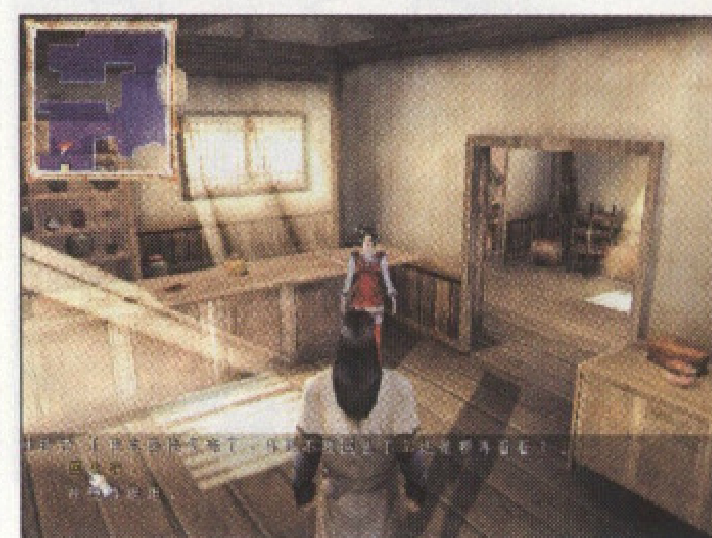
八、要人命的金钱

秋，木叶萧萧。街上的尽头，有座巨大的宅院，看来也正和枝头的黄叶一样，已到了将近枯落的时候。那两扇泉漆大门几乎已有一年多未曾开过了，门上的漆早已剥落，铜环也已生了丝锈。高墙内久已听不到人声，只有在夏末秋初才偶然会传出秋虫低诉，鸟语啾啁，却更衬出了这宅院的寂寞与萧索。一年后，李寻欢正在店中饮酒，突然来了两个黄衫人，在问了孙驼子一些奇怪问题后又离开了，李寻欢也走出去问了问孙驼子，然后决定回去继续喝酒（先选择再喝一点，再回去调查饭桌）。第二天就是林诗音的生日，这一天在兴云庄中一定会有什么大事发生。当天晚上，有数群人来到小店里，坐满了所有的桌子。看来他们好像在图谋兴云庄中的什么东西。


月朗星稀夜空下美丽的小阁楼内，隐藏着林仙儿的丑恶。


李寻欢终于找到了阿飞。


阿飞总是被林仙儿欺骗。

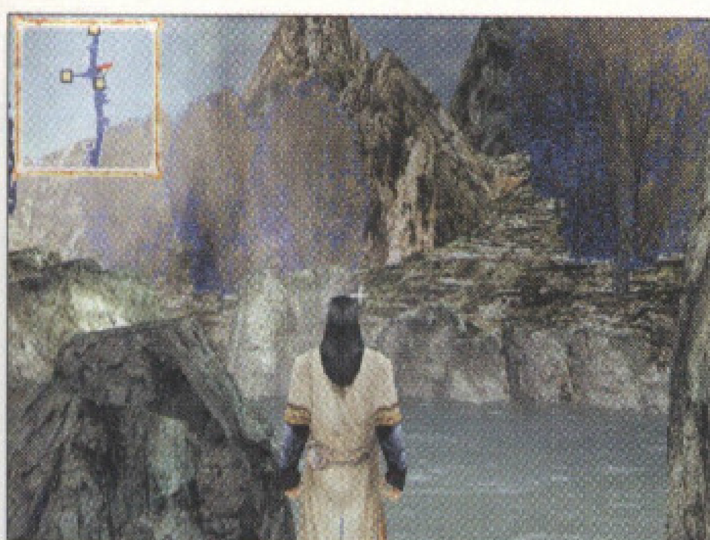

铃铃是个本性善良的小女孩。



小阁楼上的不速之客是谁？



大欢喜女菩萨实在不像是人类。


问君能有几多愁，
恰似一江春水向东流。


林诗音

接着金钱帮的诸葛刚、上官飞等人出现，并和西门柔展开了冲突，其余人趁机一哄而散。很快西门柔也施展轻功溜走，金钱帮人跟着追去。李寻欢这才明白原来有人造谣说9月15日兴云庄内会有宝藏出现，所以贪图宝物的武林人士纷纷赶来。为了不让林诗音受到惊扰，李寻欢决定去兴云庄探查（临走之前在地上拾起一枚金钱帮众留下的铜钱，这是个重要步骤，切勿忘记）。

进入兴云庄内，见到了喝得醉醺醺的管家林麻子，跟他交谈一阵，得知有5个人来做客，并且已经去了小楼。李寻欢明白是金钱帮的诸葛刚等5人，便立刻赶往小楼。先到冷香小筑，却看见龙小云带着诸葛刚一行人在林仙儿屋外窥看，同行的还有一个背负长剑的黑衣人。李寻欢不想跟他们照面，便来到林诗音所住的小楼处等待，过不多久，龙小云等人果然逶迤而来。诸葛刚贪图小楼上的宝物，想要强行上楼去搜查。神鞭西门柔突然出现，和诸葛刚开始缠斗，金钱帮的唐独和燕双飞想要出手帮助诸葛刚，被李寻欢用飞刀杀死。而一旁观战的黑衣人也出手杀死诸葛刚，原来他是兵器谱上排名第4的嵩阳铁剑。其余人眼见不能战胜李寻欢和郭嵩阳，都纷纷逃走。郭嵩阳虽然和李寻欢惺惺相惜，但是作为一个武痴的他却执意要跟李寻欢一决胜负。离开兴云庄，从保定城左上角来到一片枫树林，比武中李寻欢虽然技高一筹，却并不愿意杀死郭嵩阳，便让了他一招，但郭嵩阳却心悦诚服，大笑而去。一直在旁观看的孙小红跟着出现，对这场比武赞叹一番之后，她提出要和李寻欢比试喝酒。来到保定城孙驼子的酒店，孙小红提出回答不出对方问题就算输了的比法，实际上她却是在暗中帮助李寻欢，将李寻欢想要了解的阿飞下落等信息都告诉了他。眼见李寻欢已经喝醉，孙小红便打算带他离开这里，不料为伊哭复仇的蓝蝎子却突然出现（走到酒馆门口触发这个剧情）。就在蓝蝎子要对孙驼子下毒手之际，李寻欢出手折了她一只手臂，但是李寻欢却不打算杀她，反而鼓励她重新开始，蓝蝎子感激离去。

九、老人

秋风扑面，残秋已有冬意，李寻欢的心境也正如这残秋般萧索。和孙小红来到长亭去见孙白发（从大地图前往），在长亭中见到金钱帮主上官金虹和孙白发通过手指比试招数，最后上官金虹输了一招，因感觉到李寻欢还在旁侧，只能离去。李寻欢拜见过孙白发后，便告别这祖孙二人去寻找阿飞。从大地图上来到一座山村，天色已晚，李寻欢便在路边一座酒馆坐下喝点酒，这时居然看见上官飞也匆匆走进来，好像在等待什么人。稍候一个红衣少女来叫上官飞走进一顶轿子，李寻欢觉得事有蹊跷，便跟上去。跟到山谷枫林，听见上官飞所在的轿子里居然发出女人的娇笑和喘息声，分明就是林仙儿。轿子抬到一座小阁楼前，红衣少女上去按照一缓两急的速度敲了3下门，门便开了，林仙儿和上官飞走进门去便没了动静。李寻欢在楼下等待了数个时辰，才看见上官飞神情疲惫地走了出来，上轿离开。李寻欢决定上楼探查，按照少女的敲门方法敲门，门果然打开了（箭头指在门上按3下鼠标左键，一慢两快，要把握好节奏，多多尝

来，一年后李寻欢找来，并发现林仙儿的诡计。林仙儿又在阿飞面前陷害李寻欢，并带着阿飞迁到枯林的新居。

16.一天早上听林仙儿说李寻欢被荆无命抓走，并让阿飞去恩平镇相救。来到恩平镇，打败几个喽罗，再一直跟踪到坟场。在坟场入口处有剧情触发，知道对手去了丹阳镇。

17.丹阳镇内见到马车，进入客栈内却不见敌人的踪影，退回到客栈门口再次见到马车（如果没看见则需要在门口进出几次触发剧情），在来行老板处了解到马车去了恩平镇，于是返回恩平镇，在交错的巷弄左侧遇见荆无命和龙家父子，与荆无命交手，却惨败（此战必败，战斗结束后用云华地合丸恢复体力）。

18.锲而不舍地追到大宅院内，找到地道入口，与李寻欢一起逃出。

19.到恩平镇的饺子馆喝酒，定下和吕凤先决斗。来到镇外坟场，战胜吕凤先。

20.次日早晨来到醉泉客栈的大堂吃早饭，看见荆无命等人走过，跟上去。在坟场见到荆无命杀死上官飞（最好直接从恩平镇后吊桥通往坟场，便于找到触发剧情的地点）。

21.带李寻欢去枯林见林仙儿，却看见濒死的铃铃，与李寻欢翻脸。

22.出门往左，在枯林深处见到林仙儿和上官金虹，林仙儿说上官金虹是恩人。于是从这里继续往里走，穿过树林来到金钱帮分舵。

23.上官金虹让阿飞杀掉龙家父子，半夜林仙儿去找上官金虹却被阿飞发现，认清林仙儿的真面目，这也让阿飞精神崩溃。上官金虹给阿飞美女和酒，让阿飞麻醉痛苦（多在分舵里走动触发剧情）。

24.次日来到丹阳城的如云客栈，在高贵厅里杀龙啸云不成，反遭羞辱，无脸见李寻欢，便又逃回金钱帮分舵，在早上的房间里昏倒过去。

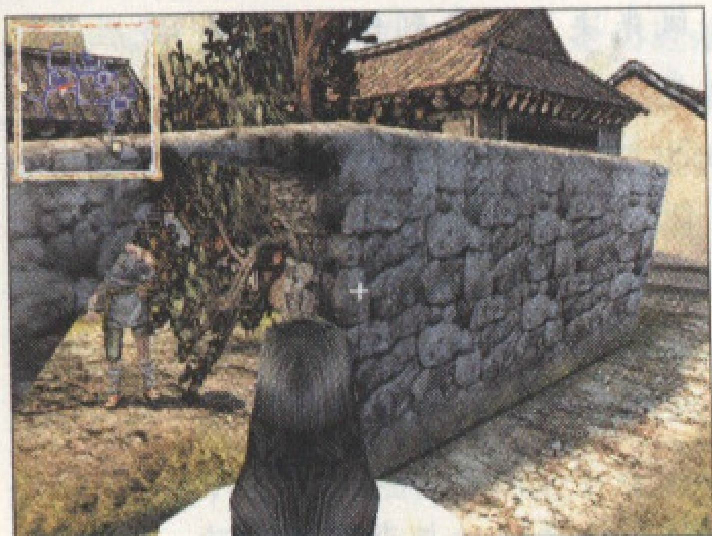
25.醒来后被孙白发蒸酒，这时林仙儿和李寻欢进来，又被林仙儿花言巧语所骗，赶走李寻欢和孙小红等人。稍候向松等金钱帮众来到了小屋，荆无命也接踵而来，林仙儿再次露出本相，跟荆无命走了。

26.在长亭林仙儿被所有人抛弃，她回来打算再次挽回阿飞，不料阿飞已经彻底看透她，真正醒悟过来。

27.先后到保定城兴云庄前和丹阳城如云客栈高贵亭与金钱帮众交战，得到李寻欢的下落，再前往金钱帮总舵，在李寻欢战胜上官金虹后，与荆无命决战获得最后的胜利。


阿飞一剑夺命。


这座大宅是谁的？


在院墙的缺口处第一次截住胡不归。



试）。屋里却不见林仙儿，只有祖孙两人。那个小孙女就是刚才的红衣少女，她说话间不露任何破绽，李寻欢只好离开。

十、奸情

来到后山梅林，找到阿飞所住的木屋，李寻欢看见阿飞正在提水擦桌子，跟原来的阿飞竟然像是换了一个人，以前的锐气已经消失殆尽。两人重逢均激动不已，这时林仙儿也回来了，虽然李寻欢用话试探她，但林仙儿却不为所动。接着林仙儿准备饭菜去了，李寻欢和阿飞来到屋外面的梅林交谈，言语间感到阿飞正过着极其平淡而又空虚的生活，而且林仙儿背着阿飞鬼混的事他也一无所知。来到阿飞卧室，了解到他现在睡觉很早，这在以前也是不可思议的事情。回木屋里吃饭，因为晚饭汤里的笋子李寻欢不爱吃，所以就趁林仙儿不在时换给阿飞。吃过晚饭后，再来到前厅发现阿飞已经睡着了，到厨房调查盐罐（要到道具栏里调出飞刀在盐罐上使用）发现迷药。李寻欢明白了林仙儿的险恶用心，顿时感到愤怒不已，去敲林仙儿的门却无人回应，闯进去后发现林仙儿的确不在，看来可能又跑到先前的小阁楼去鬼混。从山谷枫林来到小阁楼外，正要闯进去却发现郭嵩阳走了出来，二人相对无言，便一起到附近的那个小酒馆喝酒。因为酒馆已经打烊，所以李寻欢在柜台上放了一锭银子，自行拿了一罐酒和郭嵩阳对饮。谈话中李寻欢请郭嵩阳帮忙告诉阿飞林仙儿的真面目，郭嵩阳表示愿意帮忙。两人回到阿飞住处，竟然发现阿飞和林仙儿都不见了，看来林仙儿为了躲开李寻欢已将阿飞骗走。来到林仙儿房间内，先调查床，发现有蹊跷，再调查梳妆台可找到一根绣花针，将绣花针在床上使用，一条密道露出来，通过这个密道竟然又回到小阁楼里。在出口处又见到红衣少女林铃铃，她看到李寻欢并不惊讶，还递上一张上官金虹给李寻欢的挑战书。李寻欢决定过几日后去赴约，便和郭嵩阳暂住在这里作准备。两人并没想到事实上这张挑战书是林仙儿所写，她想借上官金虹之手除掉她最害怕的李寻欢。

在小阁楼住了几天，每天可以去村里的杂货铺找铃铃，然后回家休息，或者找郭嵩阳练功（一次可得300经验值）。过了5天这样的日子，第6天早上李寻欢正准备去赴约，郭嵩阳却醉醺醺地走回来，趁李寻欢不备点了他的穴道，原来他是诈醉，目的是要代替李寻欢去赴决斗之约。李寻欢无法动弹，在这关口蓝蝎子和超级肥胖的至尊宝又闯进来，好色的至尊宝想要侵犯李寻欢，却被蓝蝎子所杀。李寻欢恢复行动后，立刻前往决斗地点，发现郭嵩阳已被杀死，仔细调查郭嵩阳的尸体，明白下手的人其实是荆无命。和铃铃回到小阁楼，发现楼上有人住进，李寻欢便让铃铃在楼下等待，自己上楼调查。进屋看见十来个胖女人挤在屋里，中央最胖的正是大欢喜女菩萨。蓝蝎子杀死的至尊宝正是她的徒弟。李寻欢找大欢喜女菩萨索要蓝蝎子，二人话不投机立刻动手，但是大欢喜女菩萨的肥肉太多，飞刀根本不能致她于死地，幸好一直屈服于大欢喜女菩萨淫威下的游龙生在暗中出剑和她同归于尽。小楼被毁，铃铃也无处可去，李寻欢只好带着她前往附近的小镇寻找线索。


从这里走下去第二次截住胡不归。



荆无命不杀阿飞，
但这让阿飞更加难受。


发生在大宅院里的战斗。


从大宅院的地道入口进去救李寻欢。


和吕凤先的决斗胜利
让阿飞找回了信心。

十一、荡妇

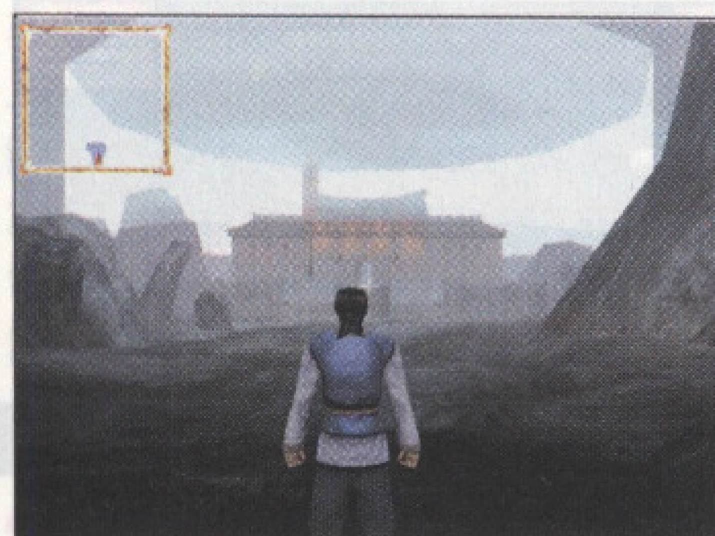
从大地图来到恩平镇，李寻欢发现前面有个乞丐很像铁传甲，便让铃铃在饺子馆等待，自己跟踪在后。来到交错的巷弄，先从一个围墙的缺口处进去找到那个乞丐，他却一溜烟又跑掉了。继续跟踪，在地图左上角从上往下走，又看到乞丐的踪影，李寻欢拦住他打算用钱让他告诉自己铁传甲的下落，但是乞丐突然出手制住李寻欢。原来他的真实身份是怪侠胡不归，和中原八义一起串通设下这个骗局，而幕后的主使人竟然是龙啸云！龙啸云为了和上官金虹结拜兄弟，抓住李寻欢作为给上官金虹的礼物。李寻欢被囚禁数天，每天只有胡不归暗中送来一些食物。数天后龙啸云带着荆无命来准备带走李寻欢，这时阿飞突然杀了进来，却因为反应已经变得迟钝，败在荆无命手下，幸好李寻欢及时飞刀出手，伤了荆无命的左臂。龙啸云父子吓得赶紧溜走，荆无命明白李寻欢手下留情，但他也不愿意受人恩惠，便自残左臂离开。阿飞告诉李寻欢是林仙儿要他来相救的，李寻欢见阿飞被林仙儿欺骗得更深，心中矛盾，便决定跟阿飞一起回去见见林仙儿。

回到恩平镇，两人决定到饺子馆喝一杯，进去后看见林铃铃居然还在等待李寻欢，而旁边还有一个气宇不凡的白衣人，正是兵器谱上排名第5的吕凤先。吕凤先也是在此等李寻欢回来，他本来想向5名顶尖高手挑战，但现在值得出手的对象只剩下4名，阿飞明白吕凤先排除掉的那个人正是自己，不由得重新燃起心中的斗志。李寻欢便暗中让铃铃请求吕假装败给阿飞，以恢复阿飞的自信。吕凤先知道李寻欢已经拿自己当朋友，便答应下来。阿飞果然提出交手的要求，吕凤先让阿飞到坟场相会，便先行离去。来到恩平镇外的坟场，吕凤先卖个破绽输了一招，李寻欢趁机鼓励了阿飞，两人来到恩平镇的醉泉客栈喝酒庆祝。阿飞睡着以后李寻欢便出门去见铃铃，和铃铃一起去找吕凤先道谢。李寻欢请吕凤先帮忙杀掉林仙儿，以便让阿飞重新振作起来，吕凤先考虑一下答应了，但趁机向李寻欢提出决斗的要求。来到镇外的坟场，战胜吕凤先后再返回客栈，看见铃铃睡倒在地上，把她抱上床休息后自己也可睡觉了。

第二天醒来，却不见阿飞，于是来到客栈大堂里，看见阿飞正背对自己坐着吃东西（如果没有看见，请反复从客栈大门里进出几次触发这个剧情），正要打招呼之时，忽然看见孙白发祖孙、荆无命、上官飞等人依次从门口走过，阿飞显然也注意到了，便起身尾随而去，李寻欢也悄悄跟在后面。来到镇外的坟场，看见阿飞站在一个坟堆后面观看，便走到阿飞旁边站住，却见荆无命和上官飞决斗，虽然荆无命左手被废，但他却用更快的右手剑杀掉上官飞。这也令阿飞惊惧不已：难道自己真的无法超过荆无命吗？李寻欢便上前鼓励阿飞，重新鼓起阿飞的信心。离开恩平镇后前往枯林，那里是阿飞与林仙儿的新居，进去后却发现奄奄一息的铃铃。原来铃铃带着吕凤先来杀林仙儿，却被林仙儿所媚惑而不忍下手，便杀害了铃铃。阿飞明白是李寻欢让吕凤先来杀林仙儿，但一直被林仙儿蒙蔽的他又怎能理解李寻欢是为挽救自己而付出的一片苦心，便冲动地要和李寻欢断绝朋友之谊。阿飞冲出去找林仙儿，李寻欢虽然又被最好的朋友所误解，但他却不能放下阿飞不管，便也跟出


李寻欢的话总是那么有道理，快点学习！


没想到荆无命的右手剑更加可怕！


穿过枯林来到金钱帮的分舵。


上官金虹想要利用阿飞。


林仙儿半夜爬起来去找上官金虹。


林仙儿终于露出了丑陋的嘴脸！


连旁白都忠实于原著？



向松长得和荆无命一个样子？




无论在怎样危险的情况下，林仙儿都能耍花招。


这句话说出，阿飞就战胜了自己最大的敌人。


天机老人 孙白发

去。出门往枯林深处走，在一片松林内发现是林仙儿在故布疑阵，只好从另一边离开，到附近的丹阳镇去寻找线索。

来到客栈里，在大厅中众人处了解到阿飞去了客栈后面的富贵厅，而那里正在举行上官金虹和龙啸云的结拜仪式，不过要有请柬才能进入。李寻欢灵机一动，便拿出在前面捡到的金钱放在大厅里面一张空桌上，很快便有几个金钱帮众来带李寻欢离开。在街道最右端打倒这几个家伙，并在地上拾得请柬。来到客栈内的富贵厅外，使用请柬进去，看见阿飞跌跌撞撞地冲上去杀龙啸云，却被龙小云绊倒，上官金虹见阿飞失手，便和龙啸云翻脸，龙小云自断左腕后和父亲离去。而阿飞还要喝酒，却被上官金虹羞辱，李寻欢上前帮助阿飞，阿飞却自觉没脸见他，大吼一声冲出去。李寻欢正要追出去，却被上官金虹叫住，两人正要相斗，却被屋顶上的孙白发祖孙一搭一唱说得斗志全消。两人便定下决斗之约，敬酒一杯后离去。李寻欢离开客栈，在街道前方的酒铺处居然见到了形同乞丐的吕凤先，吕凤先认出李寻欢后羞愧地逃跑，李寻欢追上了他，两人一起回到酒铺，看来吕凤先是和阿飞一样被毁在林仙儿手中。林仙儿这时突然出现在李寻欢面前，吕凤先发疯般地再次逃走。林仙儿说可以放过阿飞，但是要李寻欢自己来交换，因为李寻欢是她唯一不能勾引到手的人。为了阿飞李寻欢本该答应，孙小红适时现身，并说阿飞已经被孙白发所救。回到枯林内阿飞的家，看见孙白发正在蒸着阿飞体内的酒，林仙儿便上前再次花言巧语打动阿飞，李寻欢等人只好默然离去。

十二、胜败

回到客栈中，第二天一早上官金虹派人送来了挑战书，李寻欢便和孙小红一起去长亭勘察地形。来到大地图上的长亭，有4个地点需要依次勘察，其中前3个在横着的主道路上，最后一个在亭子内。在长亭上发现一个装有女人头发的铁匣子，李寻欢担心林诗音的安全，便决定回兴云庄看看。来到保定城孙驼子的小店里，发现桌上有只断手，根据断手所指的方向发现铁传甲和中原八义正受到金钱帮众的围攻，已经快要死伤殆尽。李寻欢出手中止了搏杀，中原八义说出林诗音还没有被抓走，便全部自杀向铁传甲谢罪。李寻欢决定立刻赶往长亭赴决斗之约。来到长亭内，正要和上官金虹决斗，荆无命拎着林仙儿出现，但众人都不愿意杀林仙儿，李寻欢也因为有荆无命在而提出更换地点，便随着上官金虹一起前往金钱帮总舵。

来到大地图的金钱帮总舵，和人交谈之后开始决斗，这一战对玩家来说相当简单，上官金虹移动缓慢，只是血比较多而已。杀死他之后出门看见正焦急等候在外的阿飞和孙小红，阿飞终于摆脱枷锁向荆无命提出挑战，并战胜荆无命证明了自己。回到长亭，阿飞和李寻欢定下3年之约，3年后他会回来喝李寻欢和孙小红的喜酒。历尽沧桑的小李飞刀终于有了快乐的归宿，而年轻的飞剑客还将继续去磨练，完成属于自己的传奇。

长亭外，就连那凋零的木叶，在李寻欢眼中都充满了生机，因为他知道在那里还有新的生命，不久就要有新芽茁长。李寻欢和孙小红牵着手，看着阿飞孤独的背影慢慢远去…… P


前面就是金钱帮的总舵了。


使出必杀技！


与上官金虹的决战开始了。


这番话真是发人深省。


小李探花终于有了完美的归宿。

《夜之石》于2002年4月19日在欧洲上市。它由一家初出茅庐的制作小组New Horizon Studios（新地平线工作室）开发，这也是他们的第一部作品。国外的发行公司则是大名鼎鼎的Virgin Interactive（维真互动），发布过大家所熟悉的《命令与征服》、《红色警戒》和在国外享有盛誉的《博德之门2》系列以及其他许多重量级作品。该作是一部传统的西方魔幻型角色扮演游戏，类似于《暗黑破坏神》，在一块虚构的大陆上，玩家选择扮演野蛮人、女射手或女巫，去击败邪恶的夜之石。其较新颖之处在于既可以由一名角色一直打到底，也可以将3名角色组合起来共同探险，而且探险的路径相当开放，没有限定玩家必须按照哪一条路走。



夜之石 Nightstone

■湖南 游侠天弈（本刊特约作者）

古时，天降陨石，诞生了邪恶的夜之石和正义的白石。双方一场大战，人类支持的白石获得胜利，夜之石隐遁。多个世纪后，邪恶势力卷土重来，此时3名英雄站了出来——野蛮人Teark从大陆西南部、女射手Rhelia从南面、女巫Aisal从东北部各自出发，去摧毁隐藏在大陆北部尽头的夜之石及其守护女神。整个场景被分为35块区域，任由玩家选择通关路径。本篇将简单介绍各场景情况，其中第1关至第8关由野蛮人探索，第9关至第15关由女射手探索，第16关至第22关由女巫探索，从第23关“白女神旅馆”起，余下的十几关由3位英雄一同探索。这些数字主要代表场景编号，诸位完全可以自行挑选最短的通关道路。



总评 81

- 制作 New Horizon Studios
- 发行 Virgin/晶合互动
- 载体 CD×1
- 类型 角色扮演
- 语言 英文
- 环境 Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■

第1关 Nion矿坑

目标：由于海路危险，只能从山中的废弃隧道穿过，并寻找藏于其中的东南区新循环卷轴。

流程：此关是个简单的地牢场景，怪物由小妖、骷髅和蜘蛛组成。从初始位置往东南，解救一名老兽人（Orc），获赠紫色药瓶。通关的正确方向是往东北，经过一片大仓库区后可离开此关。沿途不少岔路，其中在往北的一条岔路的尽头可找到卷轴。

第2关 Fearn城北面的树林

目标：为了抵达Fearn城，须穿过这片树林，消灭这儿的怪物。

流程：往东南一路寻敌、歼敌，经过一条小溪后怪物多了起来，尤其是在宿营地周围常常聚集着不少。怪物当中，蜘蛛和僵尸还较容易对付，麻烦的是健壮的强力兽人和躲在后面的敌弓兵，巨人（Troll）虽强，好在数目少，肃清怪物后即过关。


在尽头房间遇上Fearn之王。

第3关 Fearn城的王宫

目标：找到Fearn城之王，夺取通往Uath塔的钥匙。

流程：王宫分三段，都是顺走廊朝东北走。在前两段走廊，需进侧面的房间拨杠杆机关，打开那些门框上嵌有绿色图案的房间门，到里面拿到进入下一段走廊的钥匙；其中第二段路程稍微复杂点，有多间这样的机关房间。在最后的大房间里遇上Fearn城之王，还有不少喽罗，边退边打，摆平强敌后拿到Uath塔的钥匙，搜刮完毕再由出口离开。


由此进入Uath塔。

第4关 Fearn城东北的山区

目标：将成群的的小妖和兽人引散并消灭它们，防止它们形成一支军队。

▪**流程**：此关时间有限，以跑步方式（按Ctrl键）在地牢中穿行，同时密切注意左下角的小地图，一有敌人就马上过去歼灭。屏幕左上角的漏斗标志代表所剩余的时间。具体顺序是：往南冲到岔路口，东南有少量怪物，歼灭后从岔路口往西绕下去，击败小妖首领等数处敌人，若耐力耗光则喝黄色药瓶补充。地牢并不大，但时间相当紧迫，不可有片刻缓冲，更别说去开箱捡物品了。歼灭多批怪物后方可过关。

第5关 Uath塔

▪**目标**：寻找命运节杖（Scepter of Destiny）。

▪**流程**：往东南走不远即可见到Uath塔，其门前站着一位旅行者。绕到他身后的空地可捡得一把好剑。进入Uath塔，上至三楼，立刻被卫兵率怪物冲过来围攻，消灭它们后与魔法师的魂魄交谈，获知当年的巫师Zelos因贪图长生不老的法力而走入邪途的故事。拾起命运节杖，原路返回到此关出发地点。

第6关 Cort区以西

▪**目标**：据说这儿就是古时正邪两股力量对决的战场；安全穿越这片地带。

▪**流程**：虽然出口在东南方，但笔直朝东南走是行不通的，须由西南以逆时针顺序绕过去。具体过程是，先朝西面绕，有不少弓兵挡路。经过一些巨人后看见路牌，由此转南，一直下至河边，再根据路牌的指引沿道路蜿蜒朝东而行，此段路途中遭遇的怪物最多，需避免遭敌围攻的局势。走过河道上的桥，即成功穿越了Corf地区。

第7关 Tinne石墓

▪**目标**：先于Goblin找到Colf项链。

▪**流程**：又一个地牢，不过它比前面的要大许多，道路错综复杂，正确的路线是贴着右侧岩壁走，以逆时针方向绕行。由于怪物众多，血瓶会耗得比较快。若盔甲被打破，在起始地点所处的那个大厅的一口箱子里能补充到一副。绕了一大圈后，抵达尽头Colf遗体所在的房间，击败此处强大的小妖首领，才可从旁边箱子里拿到Colf项链，再由台阶离开。

第8关 兽族营地

▪**目标**：扫荡兽族营地，除掉其首领。


Corf地区弓兵众多。


在Colf的遗骸旁找到他的项链。


银盔银甲、银剑银盾的主角！


女射手边退边朝巨人射箭。


小石碑仅召唤出骷髅。

▪**流程**：朝东南走是正确方向，不过可先到两侧歼敌增长经验点，并从宝箱中获得更好的装备。扫荡两侧之敌后，走东南方向的中央关口，一路在营地里冲杀，不用多久就能见到兽族军团的首领，砍翻之即结束此关。

第9关 Onn郊区的树林

▪**目标**：清除森林山脚处的Goblins。

▪**流程**：此关场景比较大和空旷，先沿着四周边缘走，再往中央筛网式搜索，消灭所遇见之敌，其中不乏巨人，好在女射手无需靠近它们。出于灵活性的需要，有必要让女射手保持跑步的行动方式，与逼近之敌保持一定距离，消灭完所有怪物才可过关。

第10关 Dair树林

▪**目标**：摧毁暗黑女神留下的遗迹。

▪**流程**：东进是一片相当开阔的地带，这儿巨人较多，其出口位于东北方向。从栅栏缝隙中穿过，来到另一片开阔地，往正北走可找到迷漫着红雾的石林。先肃清四周怪物，多储备些血瓶和耐力瓶，再到石林区收拾强健的巨人头目，最后对付那些邪恶的石碑。小石碑在受攻击时会随机放出骷髅，而中央的大石碑除会召唤骷楼外，还能发出一道黄色的闪电打击攻击者，因此射一箭后即留意碑顶是否闪现黄色电球，若是就立刻跑开，避开打击。

第11关 废弃的营地

▪**目标**：消灭在树林里巡逻的邪恶骑士，瓦解Ailm之王的计划。

▪**流程**：南下不远即是岔路口，往东进入栅栏区消灭那儿的骑士，再由岔路口往西南，可摆平另外几个。整个南面虽然宽广，不过并没有骑士，仅供杀怪物练级之用，消灭完那些巡逻的骑士后即过关。

第12关 Gort区以东

▪**目标**：驱逐该地区的怪物，以帮助村民恢复昔日的宁静生活。

▪**流程**：往东南进发，来到一片村镇区。逐屋搜索，进每一间能够进去的民宅，消灭里面的怪物。在肃清了村镇里的所有敌人后，即达成目标。

第13关 Ailm王国的“中坚”

▪**目标**：将Ailm王国的人民从专制暴虐的

邪恶骑士手中解放出来。

■**流程：** 此关场景较大，在走廊和房间里拐来拐去。主要路线是从初始地点沿走廊往东北，然后分别朝西和朝东南，搜索并消灭各处的邪恶骑士。在以顺时针方向绕了一大圈抵达场景东南后，可在一口箱子里捡到一把钥匙，用它来打开出发点不远处的那道门。除掉所有骑士及绝大部分怪物后，方可过关。

第14关 白女神旅馆以东的树林

■**目标：** 平安穿越这片地区。

■**流程：** 朝东南进发，怪物们聚集在由小灌木围起来的区域里，一般需绕到其后面或侧面才能收拾掉它们。其中，巨人大多在西南面，不想与之对抗的话走另一侧便可。一直朝东南，经过一片篝火营地，可找到一块路牌，越过它即通过该区域。

第15关 Ailm城

■**目标：** 取腐败堕落的Ailm国王的性命。

■**流程：** 拨旁边杠杆机关，然后顺走廊往东南穿过铁门。前面房间门是锁着的，因此先左转去找开关。进去后消灭守卫，这儿除了需拨动一个开关外，在箱子里还能发现开启Ailm之王所在房间的钥匙和一个小号角（可有效消灭成群的小怪）。继续沿通道推进，杀进Alim之王所在地，这家伙比较强大，需多准备耐力药瓶与他兜圈子缠斗，并且从一开始就用大范围杀伤性卷轴肃清其周围的小怪。

第16关 Seeith草原

■**目标：** 驱除平原上的怪物，确保Seeith魔法学院的安宁。

■**流程：** 西进，一一消灭游荡之敌。女巫和女射手一样，都需尽量避免与敌人“亲密接触”，以边跑边打的战术对付怪物。清除了宽广草地的敌人后，通过最西面的关口，往东北转到营寨区，摆平众多僵尸怪。

第17关 Seeith以南的树林

■**目标：** 消灭亡灵军队，找到城堡出口。

■**流程：** 从起始大厅往南到走廊，先往左走，在尽头泛着红光的房间拨动书架边的杠杆开关。再沿走廊返回，转至尽头，进入左边已开了门的房间，拨动开关打开对面走廊的门，接着顺着走廊杀过去，一直朝西南，尽头即是出口；途中可拨一开关



在泛着红光的房间找到杠杆机关。



绕一大圈，才拿到门钥匙。



小魔鬼不受火球术的伤害。



邪恶巫师Zelos。



这片泛着蓝雾的区域聚集着多名骑士。

打开藏书室的门，里面聚集着大量僵尸怪，不过能捡到一枚好戒指。

第18关 Ibur郊区

■**目标：** 穿越该地区，朝Ibur城进发。

■**流程：** 从初始地点往右上不远有一道门被锁住，钥匙就藏在该走廊下方的那个房间的箱子中。要到达那儿，需绕经西南的一些走廊和房间，沿途的怪物不少。拿到钥匙、穿过那道门后，以顺时针方向在场景中转，途中可捡得闪电魔杖。经过泛着红光的血腥大厅，在泛着蓝光的大开间，从一名自杀身亡的骑士的魂魄中了解到这儿的故事。拨动旁边的杠杆开关，由出口离开。

第19关 Ibur城

■**目标：** 消灭城堡的恐怖来源——骷髅与僵尸。

■**流程：** 这一关就是在城里搜索杀敌，直到将所有怪物消灭为止。怪物数目比较多，在遭到围攻时女巫可用火球卷轴、地震卷轴等大范围杀伤性法术来伤敌。绕到西面一间泛着红光的房屋，里面的小魔鬼（Common Demon）不吃火球术，需以冰系魔杖攻之。

第20关 Aball洞窟

■**目标：** 找到这个洞窟的出口。

■**流程：** 这个洞窟有如迷宫一般，很多地方看起来都类似，正确的方向是西面，经过一条长走廊，在最西南的开阔区域即可发现它的出口。

第21关 Zelos的城堡

■**目标：** 击毙邪恶巫师Zelos。

■**流程：** 往东击败卫兵，从宝箱里拿到闪电魔杖。拨动两根杠杆开关，再由走廊返回去。在两道并排排列的铁门处，埋伏着许多骷髅，对过门者形成包围之势。经此一劫后，过铁门往西南方向肃清敌人，在西南尽头的书架上获得一个火浪卷轴，在随后与此大厅北面的邪恶大巫师Zelos的战斗中，此卷轴可有效杀灭Zelos身边的众多小怪。Zelos本人施放电击球，需以不停的跑动和各类药瓶与之周旋。

第22关 Ochtach神圣之巅

■**目标：** 发现Ochtach神圣之巅所隐藏的秘密。

■**流程**：前行不远即遇上昔日三位英雄之一的武士的魂魄，他告知那柄非常强大的剑遗失了。接着在洞窟的宽阔走廊中推进，以逆时针方向绕一大圈，直到干掉一名兽族首领。在此大厅的东南，发现一座雕像挡住了通往中央迷宫的关口，于是原路返回，在转弯口的左侧一口宝箱边找到杠杆开关（不容易发现），拨动它即移开障碍。进入迷宫，深入到其内部核心，在泛着蓝雾的区域发现正义的白石。它告知必须再由3名英雄各自装备上独特武器，才能击败邪恶的夜之石。

第23关　白女神旅馆

■**目标**：休整。

■**流程**：从这场景开始，3名英雄一起行动，向北征讨夜之石。此旅馆的主要作用是互通有无，进行物品装备的买卖。一楼大厅的柜台处是弓兵及药瓶交易，一楼右厅是武士物品交易，二楼则可找到魔法物品交易商。笔者建议不必将钱花在更新装备上，因为在北上的旅途中常能获得更好的物品。上二楼购买能量卷轴、技能卷轴和神圣卷轴等物品，将它们立即用掉，提升某英雄的属性，这大概就是钱在游戏中最主要的用途了。另外，此场景可以重复多次来访。

第24关　白女神旅馆以北的树林

■**目标**：击败兽族将领。

■**流程**：朝西北进发，在兽族的营寨里没走多远便遇上它们的将领。不与之硬拼，让女巫将他引诱到野蛮人和女射手所在的位置，合力打击他。

第25关　白女神旅馆以西的树林

■**目标**：树林中集结着许多怪物，赶在它们攻击白女神旅馆前除掉它们。

■**流程**：敌人在西北方向，从小妖、巨人到骑士各类型都有。场景相当开阔，需耐心仔细搜索歼敌。在对付大群敌人方面，女巫以大范围杀伤性法术展现出优势。在北端找到两块路牌，分别指向西北和东北，其中西北一房屋里有名强力巫师，以野蛮人欺近攻击较合适；东北部聚集着以邪恶骑士为首的众多敌人，肃清所有敌人即过关。

第26关　Caerthann城的废墟

■**目标**：摧毁Zelos所创造的诅咒炉（Cauldron of Damnation）。


对付强敌，一人引诱，两人从侧面攻击。


女射手施法后需喝魔法药瓶才能补充能量。


蔚为壮观的火浪术。


敌人远射近逼。


当可能遭围困时，施展冰冻术冻住众敌。

■**流程**：出发地点正下方的房间就是诅咒炉的所在地，其入口门在东南侧，已被锁上。为了找到钥匙，沿走廊往东南推进，消灭沿途及两侧房间里的众多怪物。此关场景较大，怪物也出现了增强型，还发现有数个房间被铁门封住了。在东南角的房间找到一根杠杆开关，拨动它即打开场景东北角的房间的铁门，到那里拿到所需的钥匙。进入目标房间，辗转来到泛着红雾的诅咒炉所在地，途中从箱子里可找到Beam魔杖。在攻击诅咒炉及其支架过程中，它能召唤出一些亡灵怪物，不过不难应付。

第27关　大军营

■**目标**：驱散聚集在大军营里的军队，削弱它们南下进犯的能力。

■**流程**：这片营地的确相当庞大，往东北和东南扇形延伸，纵深很长。怪物种类亦纷繁复杂，速度快的卫兵数量增多，对付他们的方法是让女巫施放大范围杀伤性法术，再引诱到野蛮武士和女射手的所在地，合力消灭之。由于地图大，可让3位英雄分头行动，在一位的耐力耗光后，转而指挥另一位英雄，以快速搜索敌营，消灭所有敌人方可过关。

第28关　Draidean要塞以西

■**目标**：安全地穿越这片地区。

■**流程**：此处敌人主力是大量邪恶骑士，还有女战士、弓兵、魔法师助战，速度型、远攻型和强力型的敌人都齐了。笔直往东走，经过数处营地即可看到路牌，从那里转往东北，冲过巨人族的拦截便离开了此地。在宽广的敌营区东南角，从一只箱子里可找到女射手的特殊武器——贞操弓（Bow of Virtue）。

第29关　Draidean要塞以东

■**目标**：穿越这片地下迷宫。

■**流程**：虽说是迷宫，但并不难走，只需把握住往东南行进的大方向即可。沿途怪物以卫兵（Guardian）和恶魔（Demon）为主，数目都不少。这儿不能依靠大范围杀伤性卷轴，因为成群的敌人太多了，需以游击战术将敌一一歼灭。到尽头大洞穴，在其东北角可找到出口。

第30关　Draidean要塞

■**目标**：效忠于黑女神的军队总部驻扎在

这儿，击毙他们的统帅。

■**流程：**一开始就遇上邪恶骑士，不得不在狭窄的空间里与他们作战。笔直朝西南，干掉巫师，拨角落的杠杆开关。接着往东南拐过两间房屋，穿过铁门即可见到敌军统帅。他属格斗攻击型，准备好血瓶和耐力药瓶，以不停地游走并返身攻击的方式摆平他，捡得武士的特殊武器——真理剑（Sword of Truth）。

第31关 Crithach山以东

■**目标：**探索山区，清除暗黑魔法师。

■**流程：**路途较长，先朝东北走，顺着通道转往东南，在尽头的开阔地带可发现一条狭窄的裂缝，裂缝过去是一间藏宝室，摆着不少宝箱。沿途之敌主要是高级骷髅和大小恶魔，还会遇上暗黑魔法师，它们身边通常都有成群的喽罗。从藏宝室出来往西南推进，再转向东南，后期的暗黑魔法师出现得多些。杀至尽头，消灭所有魔法师即过关。

第32关 Crithach山以西

■**目标：**为了发现北部城市的状况，必需穿过这片地区。

■**流程：**一路往东北推进，路途比较长，有少许弯道，会遇上暗黑魔法师率众拦截，不过并没有强力的Boss级敌人。杀至尽头，找到出口。

第33关 Fincoll大墓地

■**目标：**这儿是大战争的决战战场，许多勇士埋葬在此。消灭散布其间的暗黑魔法师，让烈士的英魂获得安宁。

■**流程：**在墓区里搜索暗黑魔法师，不时会遇上亡灵类怪物，卫兵亦不少。场景相当开阔，敌魔法师大多在北面。在最西面有一个不易发现的洞穴入口，里面藏着一名魔法师，肃清所有敌人即过关。

第34关 Cuileann城

■**目标：**Cuileann城曾经是北部帝国的首都，现已沦陷于黑暗势力的控制；到王宫里寻找公主Naya的下落。

■**流程：**左、右两道栅栏铁门的开启机关均在东北面大厅的角落，该厅正中央的门是锁着的，需找到相应的钥匙。打开铁栅栏门后，分别探索两侧房屋，转过两间房后又都被另一道铁门挡住；拨动旁边的杠杆机关，打开相对的那条通道上的铁门，再穿过去在尽头箱子里拿到钥匙，共计两把。回到中央大厅，穿过黄门和绿门，笔直朝前即见到公主的奶妈，她其实是名邪恶女巫，由她身后的出口离开。



在此找到贞操弓。



一边游走一边打击敌军统帅。



凑齐两片钥匙后连续穿过这两道门。



被邪恶魔法控制了的公主成了黑石的贴身护卫。



用大范围杀伤性法术打击黑石召唤出的成群骷髅。

第35关 黑女神神庙

■**目标：**击毙黑女神和她的所有护卫。

■**流程：**在进此关前，可去大地图中央的旅馆调整装备，特别是可以买些特殊的药瓶，提高主力英雄的能力属性，并将女神卷轴用掉，它能提高使用者周围所有角色的所有属性！来到黑女神神庙，到西面的一个小房间找到贞操弓，如果女射手在前面的旅途中未能捡到它，这儿正好用上。在走廊的两个尽头各有一个杠杆开关，拨动它将打开另一尽头的铁栅栏门，同时在英雄的初始地点会突然出现一批卫兵，因此在拨动之前，将英雄都调离那儿。打开两道铁门并肃清了增援之敌后，3位英雄聚集在一起，建议让女巫去和黑女神作战，野蛮人和女射手则将身上的大部分药瓶扔出来，隐藏在西面的那个小房间，以便让女巫在药瓶耗光后可穿越走廊获取补充。派女巫去作战的好处是她拥有大范围杀伤性卷轴，易于消灭成群的亡灵怪物。准备妥当后，女巫穿过铁门进入大厅，发现原来黑女神就是被魔法控制的公主！对她的任何攻击都无效，只管打击大厅中央的那块黑色石碑，即夜之石。正如白石女神所说，只有特定的武器才能伤及黑石碑，即女巫的命运魔杖、女射手的贞操弓和野蛮人的真理剑。若女巫倒下，换女射手或野蛮人上来，都必须带上特殊武器才能对夜之石造成有效杀伤。这儿的难点有三个方面，一是公主之身的黑女神一直紧跟着英雄，以法术攻击，玩家需保持对生命和耐力值的注意，及时喝血瓶和耐力药瓶；二是每击中一次夜之石，它就以黄色闪电反击，因此每攻击一次就赶快转移位置，不可贪心地发出第二次攻击；三是夜之石不停地召唤出骷髅，没多久就会变为一大群，挑选时机施展大范围杀伤性法术消灭它们。战斗会相当漫长，若药瓶耗光，即让英雄绕走廊一圈，顺便就捡起先前留在地上的各类药瓶，继续再战。当黑石爆裂开时，一切才告结束！P

探险道

■北京 Semper

THE NEW FRONTIER



总评 87	
制作	NIHON CREATE
发行	连邦软件
载体	CD×1
类型	策略
语言	中文/日文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■
操作：■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■

非洲，古老而神奇的大陆。冒险家们持续数个世纪的对她的探索，至今仍在继续进行着，还有许多的秘密没有发现，还有许多的谜团等待揭开，非洲就像大海一样永远对我们有着不可思议的吸引力。原本名不见经传的日本NIHON CREATE公司看到这一点，在吸取了KOEI公司的名作《大航海时代》系列的指导思想后，开发了这款以非洲探险为主要内容的《探险道》，在日本由TGL发行上市后一鸣惊人，受到了广泛的好评并且多次脱销，这款游戏的中文版将由连邦软件于2002年5月在国内发行。游戏故事说的是19世纪欧洲的冒险热潮仍未消退，伦敦《黎明之光》报社的见习记者拉利·特拉维斯受社长马丁之托，带领探险队深入非洲腹地，为寻找一本日记中记载的石制巨人而展开探险。他将发现什么？他的探险能否成功？他的发现将对世界历史产生什么样的影响？这就需要玩家们到游戏中去寻找答案了。

19世纪的伦敦，倾盆大雨中，一名男子轻轻地推开了古书店的大门，他的名字叫纳森·马丁，伦敦大名鼎鼎的《黎明之光》报社的社长，也就是我们故事主角的东家。马丁此行的目的是古书店老板手中的一本日记，这本来自非洲一名传教士的日记中有高达40米的石制巨人的记载。片刻的犹豫之后，马丁买下了这本日记，并且决定派人组织一支探险队前往非洲，探寻这不为人知而且不可思议的石制巨人。

几天后，马丁的私人秘书哈里曼女士便为探险队找到了队长的合适人选——我们的主角拉利·特拉维斯。拉利是《黎明之光》报社的一名实习记者，24岁，有一半英国和一半德国血统，拥有美国国籍，有在非洲生活的经历，而且他的母亲早逝，身为古代语言权威的父亲不久前失踪（作者按：天啊，必备条件全都齐了，简直是天生的冒险家）。拉利在深思熟虑后，决定接下这个艰巨的任务，于是，我们的冒险旅程开始了……



上篇
冒险的前夜

在走进非洲之前，副队长库罗福特会说明冒险中需要注意的各种事项。冒险可不是开玩笑，如果不想变成荒野里的枯骨或者狮子的晚餐，最好还是仔细听他说的每句话。当然，偶尔还是会有个别马马虎虎的队员把库罗福特说的话给听漏了，如果你恰好属于这种，那么下面的东西可要注意看清楚。

● 探险队的组成

队长： 队长就是拉利·特拉维斯，这点是不会变的，他的各项数值在前期很大程度上影响着探险队的实际表现。开始时拉利的各项数值并不高，不过别担心，随着时间的推移和拉利的成长，这些数值会逐渐增加的，而且在游戏中后期，队伍的实际表现更多的是与担任相应职务的队员有关。

副队长： 副队长在第1章里强制由库罗福特担任，从第2章开始可以由玩家自行任命。对于副队长这个职务来说，最重要的是统率力，队长和副队长的统率力直接关系到探险队人数的多寡，想拉起一支庞大的探险队伍，副队长的人选统率力一定要高。另外，副队长一般是队伍中成长最快最平均的，因此最好找一位数值高且平均的人物长期担当这一要职。

前卫： 前卫是队伍中的开路先锋，需要有高的探索力。同时由于探索力实际发挥的高低与体力的大小有关，因此体力也是相当重要的。假如一名前卫探索力有255（游戏中的最高值），但是体力只有100，那么用不了几小时他的实际探索力就降到100以下了。

步哨： 步哨相当于卫兵，是探险队的主要战斗员，战斗力要强；基于与前卫同样的原因，步哨对体力的要求也是相当高的。而且由于步哨经常会受伤，最好能有一定的医疗力，这样可以节省药品和减少医生。

厨师： 厨师职务需要的是调理力，该能力主要决定野营后体力恢复的多少以

及粮食消耗的速度。要指出的是在前两章可以只重点培养1名厨师，因为从第3章开始女主角娜娜（调理力255）会加入探险队并强制只担任厨师一职。

医生：当医生需要的是医疗力，探险途中免不了会有人受伤，医生的任务就是恢复这些伤者的体力。在“贤者之馆”一章中桑提尼医师（治疗力255）会加入并强制只担任医生一职。

搬运工：假如一支探险队只有以上这6种职务、10名队员的话，即使每名队员都能独当一面也是不行的。长期的探险需要大量的消耗品，10个人的负载能力毕竟有限，因此探险队一般都超过10人，除了担任以上6种职务的人员外，其余人员需充当搬运工的角色，负责背运探险队所需的粮食、药品、武器、发现物和特殊工具。担当搬运工的队员除了需要强体力和高搬运能力外，最好能有比较高的医疗力，这样不仅在受伤时容易自救，当队伍中受伤人数多时还可暂时充任医生一职。另外队伍的总搬运力等于各队员搬运力之和的1/7，所以对于单个队员来说搬运力234和229其实并无太大区别，这一点在雇佣队员时需要注意。

关于队员还要说明几点：在城镇雇佣队员时，每次进入雇佣的地方，可供雇佣的人员及其数值是不一样的，而且每次至少会有1名平均型的人物；队员随着探险时间的增加，能力和忠诚度都会有较大的提高；可雇佣的人数随着探险队总人数的增加而减少。因此推荐在第1章招募队员时不要怕麻烦，多进去几次，尽量找一些能力值特别高（对应数值230以上）的队员，只要有耐心应该不太难。确定下来以后就不要做太大变动，只要培养得好，第3章以后这些队员的相应数值应该都在250以上。

队型的编成

队型共有7种：包括基本的行军标准型、探索型、警戒型、捕获型以及组合的行军探索型、行军警戒型、行军捕获型。行军标准型是最基本队型，对职务配备没有任何要求，但也没有任何出色的地方；探索型需要至少4名前卫和两名步哨，能使队伍的探索力发挥到最大，但战斗力和捕获力下降；警戒型需要至少4名步哨和两名医生，能使队伍的战斗力发挥到最强，但搜索力和捕获力下降；捕获型需要至少3名前卫和3名厨师，可将捕捉力发挥到最高，但战斗力和探索力下降。3种组合队型则将要求降低到相应职务至少需要两名队员，相对的实际效能也有所下降。根据7种队型的要求，可以排出4种比较优秀的职务组合。

组合1：4名前卫、2名步哨、1名厨师、1名医生，可使用行军标准型、行军探索型和探索型；

组合2：2名前卫、4名步哨、1名厨师、1名医生，可使用行军标准型、行军警戒型、警戒型；

组合3：3名前卫、2名步哨、3名厨师、1名医生，可使用行军标准型、行军捕获型、捕获型；

组合4：2名前卫、2名步哨、2名厨师、2名医生，可使用行军标准型、行军探索型、行军警戒型、行军捕获型。

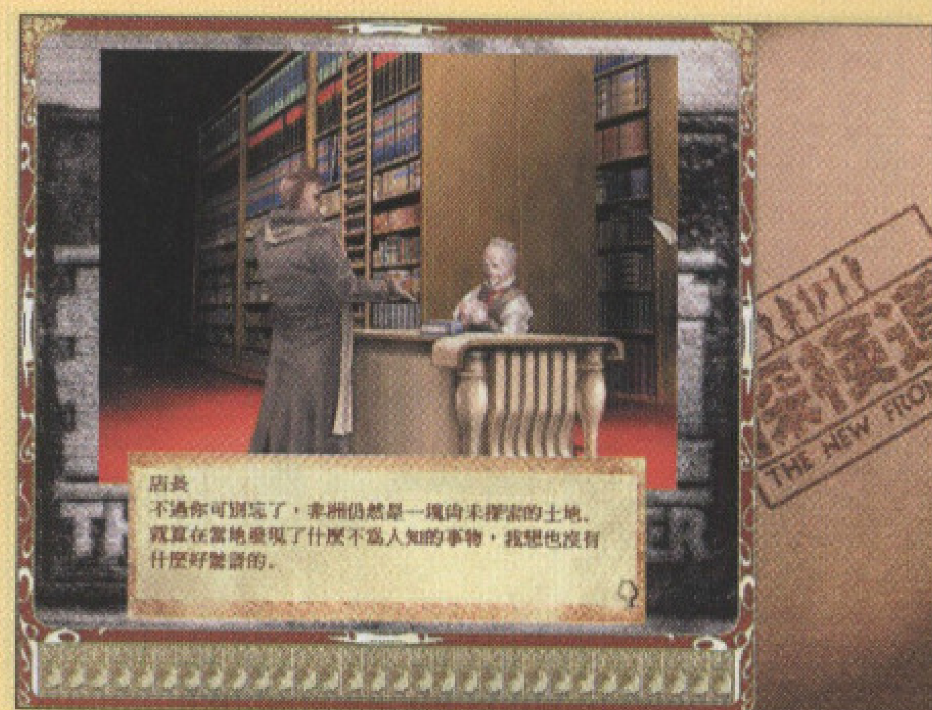
笔者个人认为在实际使用中，行军探索型最为有效，因此可以选择组合1或组合4。组合1发挥的探索能力更高，视野也更广，但是由于减少了医生和厨师，在药品和食物方面的消耗会较大，推荐在游戏后期队伍运载能力相对高时使用。

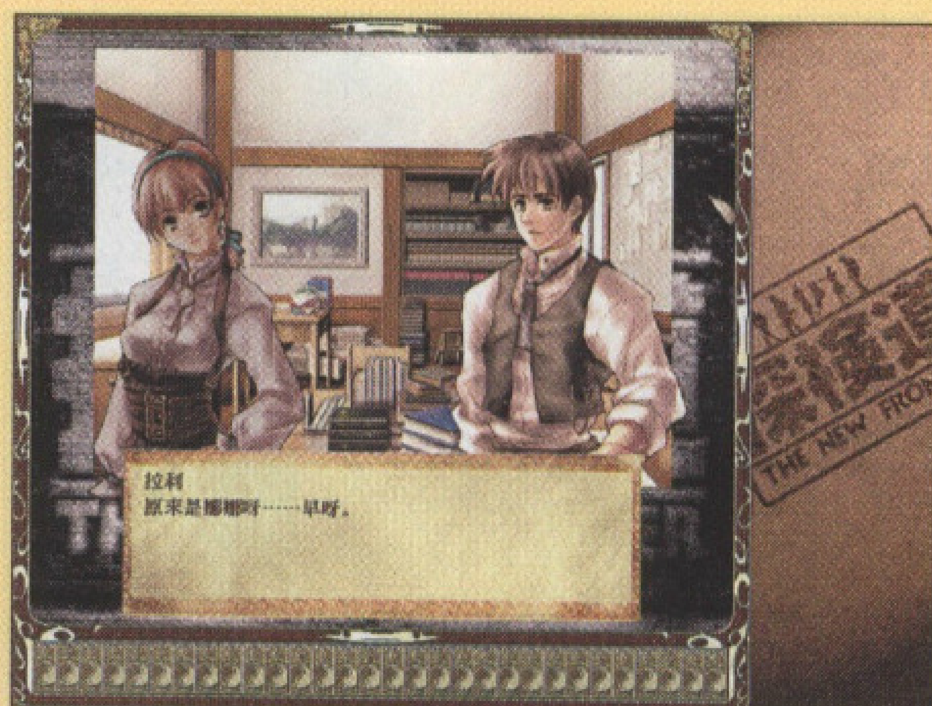
发现物

游戏开始时拉利手中只有可怜的10 000经费，招募队员、购买给养和药品、添置武器装备、向酒吧老板打听消息……一轮过后剩下的就没几个子儿了，因此当务之急就是尽快赚钱糊口。对于拉利来说，探险经费的唯一来源就是报社，每当探险队到达城镇，就会收到上次到达某城镇后寄出的报道所换来的探险经费。探险经费的多寡与3个数值有关——报道等级、报道数量和报纸销量。

报道等级分10个级别，数字越大等级越高，意味着这个发现越重大，酬金自然也越高，相应地对于报纸销量的影响也越大；报道数量的作用就很明显了，质量不够数量凑嘛，虽然1级报道的酬金和影响力不如2级报道，但是累积几个1级报道同时发出也可达成一个2级报道的效果；报纸销量对经费的影响是最大的，销量达到50 000时的一个2级报道的回报甚至比销量10 000时的一个8级报道还要高出几倍，因此尽快提高报纸销量并使其维持一种稳步上升的状态是探险队的当务之急。

在地图中闪光的地点使用“搜索”指令就可找到发现物，包括物品、财宝、动植物、部族、自然现象、建筑等。而且每次游戏时道具不会固定在某一地点，这表示即使玩者走相同的路，在相同的地点也不一定会找到一样的道具。当探险队发现这些以后，在“持有物”里会出现这个事件的资料，这时可以将发现物写成报道寄回报社，以换取


一切都来源于马丁在旧书店买下的日记。


男女主人公登场！


库罗福特，称职的副队长和魔鬼教官。


发现了！探险队的第一个发现物！



宴会可以提高队员的忠诚度。



16世纪的探险船，怎么会出现在密林里呢？



恐龙！！！



在拉·比特找到的巨大"匹酋"。

探险队的活动经费。最好是每天报道一个发现事件，这样报纸的销量便会持续上升。当然，如果手头上多的是一二级发现物，也可一次多发几个，不过最好还是留一些到后期发现少的时候再用。

●探险指令

野营：野营意味着结束一天的探险活动，进入休息。在19：00之前开始野营的话，队员的忠诚度会有所提高；而如果19：00以后仍未开始野营，队员的忠诚度就会迅速下降，直到23：00强制野营。最好不要选择在危险的地方（队员头上会有叹号出现）野营，一般来说，18：00以后就应该开始寻找野营地点准备野营。

休息：当队员体力不足时可以通过"休息"指令少量恢复体力，每次最多可休息3小时，而18：00以后是不可以使用"休息"指令的。另外根据游戏设定，"野营"指令恢复体力的数值只与调理力有关，而与野营的时间长短无关。因此当队员体力不足以继续探险活动而时间又没到18：00时，可以先选择休息，到了18：00再开始野营，这样可以恢复更多的体力。

宴会：宴会相当于野营+野炊，所需的粮食是日常消耗量的3倍，除了与"野营"指令有相同恢复体力的作用外，还可提高队员的忠诚度。如果觉得"3倍饭量"实在是夸张了些，可以在宴会前用"**编制**"指令把除了队长和副队长外的其他职务队员全部解任，然后按调理力从高到低选择8名队员担任厨师，这样可将粮食消耗降到最低，第2天再将职务和队型重新恢复即可（假如粮食紧缺的话，平时的野营也可以这样做）。

准备：这个指令相当重要。"**记事**"是从酒吧老板那里买到的情报记录，当找不到路时可打开记事看看酒吧老板的提示；"**中断**"相当于存盘退出，下次进入游戏时只要选择"从中断处开始"就可回到上次中断的地方，但是中断存档只有1个，下次再中断的话就会覆盖这次的中断存档了（从第2章起每章开始之前会提示你存盘，共有3个存档）；"**Load**"是取档，在大地图中任何地方都可取档，可取出中断存档或章节存档。

●队员指令

在游戏画面的下方是队员列表，其中红黄色的球代表队员的体力，蓝白色的代表队员的忠诚度，数值越高，球就越亮，假如变成黑色，则证明该队员已死亡或随时可能离队。在列表上相应位置点击左键，可看到队员的具体参数和职务；点击右键，会弹出个菜单，里面有3个选项：

治疗：治疗可以由医生进行，也可以自行用药。1名医生1天只能治疗1名队员的伤患，让医生治疗，患者可以恢复相当于医生治疗力1/3的体力；假如由患者自行使用药物，则可恢复相当于患者治疗力1/6的体力。无论是哪种治疗方式，每治疗1次都需要花费3个药物。假如没有药物，则只能恢复极少的体力，因此队伍受伤不严重的时候，应尽量通过休息和野营的方式来恢复体力。

报酬：这里的报酬并不是付给队员的薪水，而是相当于特别奖金一类的东西，给予队员特别奖金可以提高他们的忠诚度。特别奖金是按照队员的每日薪水按倍支付的，每次最高可付出相当于10倍薪水的奖金，可提高约30点忠诚度（相当于9倍薪水的奖金约可提高27点，其余类推）。以上是队员的忠诚度在190以下时的情况，当队员的忠诚度达到195以上时，支付奖金对忠诚度的提高就很少了，因此可以尽量将队员的忠诚度加到190左右，然后一次性支付相当于10倍薪水的奖金，就可将忠诚度提高到220左右，这样即使是长时间不休整也不会有太大的关系。

解雇：如果认为某队员用处不大，或者有更优秀的队员可以代替，应尽早将其解雇，避免浪费探险队的资金和粮食。在地图的任何位置都可解雇队员（没人性啊，把别人扔在荒山老林里），被解雇的队员不会在"**雇佣**"列表里再次出现，也就是说，一旦解雇，以后就再也招不回来了，这一点一定要注意。另外，队长拉利、副队长和与情节有关的NPC（如娜娜、桑提尼）是无法解雇的。

在野外，有闪光的地方表示有可以发现的事件，在这种地方使用"**探索**"指令就可找到发现物（如果队型使用行军探索型或探索型也可能会自动搜索）；队员头上出现惊叹号的地方可能会发生危险，应尽快离开；队员头上出现问号的地方可能有猎物，可以使用"**捕获**"命令进行捕获以增加食物。但搜索和捕获都需要花费时间和体力，徒劳无功的话更会导致队员忠诚度下降，这一点一定要注意。另外，天气对探索的影响很大，晴天和阴天的视野范围差距十分明显；在雨天行动，即使是19：00之前队员的忠诚度都会下降，因此假如资金和粮食充足，雨天最好不要行动，利用这个时间多休息恢复体力更有价值。

下篇 失落的遗迹

石制巨人

在第1座城镇，探险队打探到关于附近地形和古迹的情报（到各个城镇都应该把情报买完，不要吝啬那几个钱），那位传教士据说后来是去了东北方向。补充完粮食和弹药，探险队向东北方出发，希望能找到更多关于传教士的消息。在经过河边时，有队员报告在河里发现了跟酒吧老板说的一样的金色大鱼，于是拉利让报告的队员试试能否把它钓起来。花了4个小时的时间，可惜失败了（也有可能成功，取决于探险队的捕获力）。

过河后，探险队向北方走来到第2座城镇，在这里打探到了传教士的消息。经过休整和补充后，探险队向北穿过丛林，途中有两个村子可供休整，不过都须先为村民解决他们的问题（在“抬棺材”事件中，如果选择“打开盖子看看”，村子就会荒废，为了有个好的休整地还是压制住好奇心比较好）。在这里还会遇到另一支探险队用卑鄙的手段抢夺发现物的问题，不过很快就会解决的。

穿过山口，探险队到达第3座城镇，这里已经接近沙漠地带了。根据酒吧老板的情报，探险队在东边的沙漠中发现了狮子像。继续往前走，终于见到了传说中的石制巨人，并在它的内部找到了一种蓝色的碎片，至此，对石制巨人的搜索已经完成，探险告一段落。回到伦敦，社长对拉利的成果颇为赞许，希望他继续探险。这里拉利有两个选择——去调查蓝色碎片，或者寻找这些石制巨人的制作者贝贝克一族。剧情从此展开分支，每章结束后都有两个选择。

石巨人一族

副队长库罗福特离开了探险队，不过已有领导能力高的队员顶替他的位置了。在第1个城镇没有得到什么有关贝贝克一族的情报，只能向下一城镇进发。出城向东不远，过河后向北走会找到那个被狮子袭击的村子。离开村子不久后探险队也受到了这头狮子的攻击，连续几次被它袭击后（如果一直使用“宴会”而不是“野营”指令就不会被攻击），探险队终于找到它的巢穴，拉利决定把它杀掉，但是……

在下一座城镇，这里的人对贝贝克一族也没有太多的了解，只是说南边的城镇可能会有消息。出城向西走一段，在山上可找到被诅咒的神庙。向南走，过了西南方的桥后向东就可找到第3座城镇，在这里终于打听到了贝贝克一族的消息。出城向东沿着山麓走，可找到酒吧老板说的采水晶的地方。在这里找到一个心形水晶，在附近的神庙里可以找到一座有心形缺口的神像，拉利把水晶和石像装在一起以后……来到第4座城镇，据说贝贝克族就住在南边的深山里。经过10多天的跋涉，探险队终于找到了贝贝克一族居住的地方，但他们似乎很久以前就已离开了，探险队只发现了一些与石制巨人相象的石像以及一幅用宝石镶嵌而成的星空图。

蓝碎片之谜

在第1座城市里就有了消息，曾经有个叫塔龙的城市与这蓝色碎片有关，而这个塔龙城大概是在地图北部。出城后沿着河岸向北走，很快就可到达第2座城市，这里的酒吧老板说附近有一个很大的遗迹。拉利一行前去查看，发现了一个巨大的建筑群遗址，但并不是塔龙城。根据情报，探险队先折向西，来到第3座城镇。从这里上山再折向东北进入丛林，过桥来到河的另一边。这里到处是浓密的热带雨林，队伍行动非常缓慢。沿着东南的河岸走了几天，探险队忽然遇到一阵浓雾，于是……塔龙城呈现在众人的面前。塔龙是一个建在水上的城镇，说是城镇，其实不如说是废墟。探险队经过几小时的搜索，除了再次发现一些蓝色碎片外一无所获，看来塔龙不过是个中转站，蓝色碎片的真正秘密还需进一步搜寻才行。

王都拉·比特

根据探险队带回来的情报，制造石制巨人的国度曾经强大到可以统治世界，探险队的目标就是去寻找这个似乎只存在于传说中的王国。根据酒吧老板的说法，必须到所有的城镇去探听完所有的情报才能找到这个传说中的王都拉·比特。沿着海岸向南走，大概10来天就可看到第2座城镇，在沿途的沙漠上有不少遗迹，可以多报导一些发现物。在第2座城镇，探险队听到了关于贤者的传闻，这位贤者似乎是来自一个叫“亚鲁·卡布喇”的地方。


贝贝克人曾经居住过的城镇。


医术高明的桑提尼医师。


被困食人花的“绿之族”少女。


与大自然和谐一体的“绿之族”村庄。

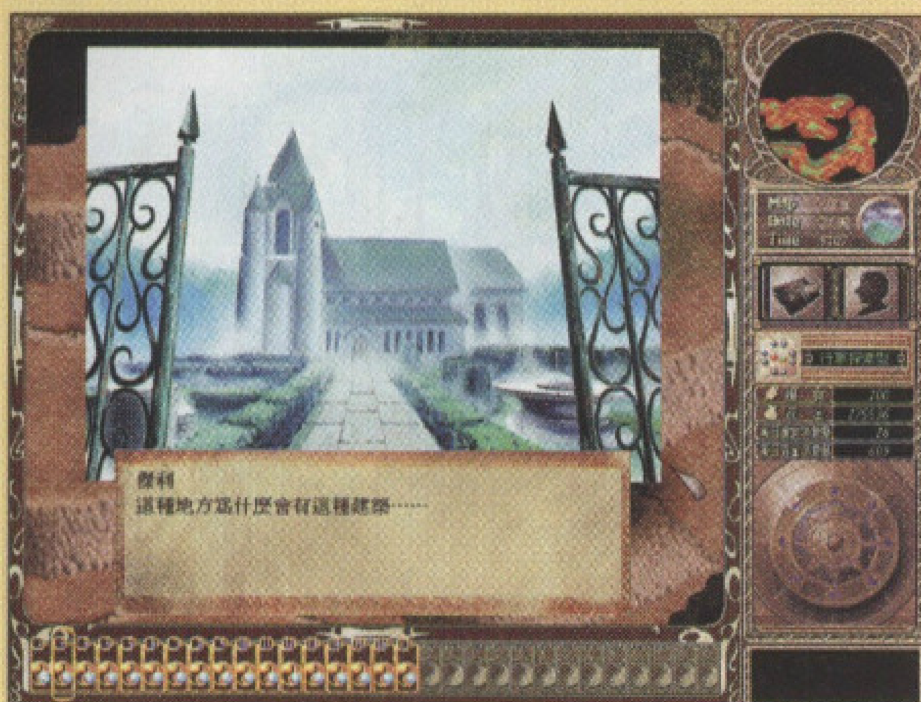


来自未来的宇航员约翰·哈里曼。

出城向西南走来到第3座城镇，在这里发现了一个失去记忆的人，拉利在听完他的叙述后同意他加入探险队。在路上，探险队遇到了一位因饥饿过度而晕倒路旁的流浪修行剑士，在他的帮助下，探险队遇到袭击时都不会有任何损伤，可惜3次袭击过后他就会自动离队。在山谷里，探险队发现了一座小木屋，一位双眼失明的老婆婆独居在此，结果发生了一件很感人的事……在拉利和副队长的正确判断下，结局还算是比较完美。访问完所有城镇后，拉·比特遗迹的位置已大致清楚了——地图中上方，沿着石板路走到尽头，遗迹就在一个山坳里（如果没到所有的城镇买情报就去的话，就不会有任何发现）。但是探险队到达遗迹所在的位置后，只找到一个巨大的凹陷地带。经过几天的搜索，拉利断定遗迹确实不在这个地方，这次的探险活动只好告一段落。

● 树上的目击者

在第一座城镇，酒吧老板没有提供什么有用的情报，这一带的地形非常杂乱，而且雨林和山地非常多，最好多准备一些粮食和药物。根据情报，探险队先向西走，然后沿着海岸向北，过了桥后就可以看到第二座城镇了。在这里打听到了传说中的"大鹫"的情报，据说它们在一棵巨大的树上筑巢，但是这棵树在哪里就不清楚了。出了城镇向东走，过了河以后可以找到一个冰冻的湖泊，这就是酒吧老板所说的"比别的地方冷得多"的地方，探险队在这里发现了传说中的九头蛇。



山中的贤者宅邸。

来到下一座城镇，酒吧老板说他曾经看到一只大鸟向北边飞走了，看来这就是探险队寻找的方向，但是附近并没有桥可以渡河，只能先往南走，再折向东绕一圈过去才能找到向北的桥，过桥后就可以到达第四座城镇。根据酒吧老板的说法，一个月前他就看到一只大鸟向东飞去，探险队稍作休整后就出发了。向东走一点后向南走，从南边的岛绕过去，走了十多天后，探险队终于到达了东北部的岛，并在这里的草原上发现了那棵巨树。

原来所谓的"大鹫"是一个长有翅膀的部族——古鼓路各族，拉利与族长交谈后，对拉·比特有了更多的了解。原来拉·比特拥有的高度的文明，拉·比特王利用"匹酋"的力量将王城升到了空中，因此拉·比特的遗迹才会是一个巨大的凹陷地带——真正的王城已经飞走了，而拥有飞行能力的古鼓路各族人就是专门创造出来侍奉拉·比特王的种族。后来拉·比特帝国为了不让"匹酋"技术被别人学去，就用空中大陆攻击了当时为他们采集和精练"匹酋"的塔龙族人，后来塔龙人返攻，将拉·比特打落回了地面，看来坠落的地点就是探险队的下一站了。

● 贤者之馆



4000岁（！）的贤者谢特。

从对古鼓路各族以及贝贝克族的调查中，探险队多次听到有关贤者的情报。这位贤者住在"几纳美克"，为了揭开"匹酋"和拉·比特之谜，拉利决定去拜访贤者。

从当地的酒吧老板那里没有打探到关于贤者的情报，只有到下一座城镇去问问了。先往东北走，过桥后不久就可找到第2座城镇，再过一座桥，可找到第3座城镇，在这里终于得到了有关贤者的消息——曾经有人在东北方的山里见到一座没有人住的豪邸。探险队立即马不停蹄地向东北方走，但在山口却被"绿之民"部族挡了下来。"绿之民"认为探险队是自然的破坏者，因此不能进入森林，无奈之下，拉利只好带领探险队离开。一直往南，在一片雨林里救下被困的绿之族少女，在她的帮助下，探险队才顺利通过绿之民的村庄。在北边的山里，探险队终于找到了贤者之馆，贤者早已在此等候拉利一行。在贤者的叙述中，众多的谜团一一被揭开——拉·比特王国的毁灭是因为滥用匹酋的力量，而贝贝克一族则是患了石化病而逐渐消亡。拉利意识到，探险的终点越来越接近了。

● 昙花一现的繁荣



探险归来。

在这个城镇里没有太多的关于贝贝克一族的消息，所以只能期待下一座城镇了。出发之前，最好先补充足够的粮食、武器和药品，因为到达第2座城镇之前要经过一片危险的丛林，如果可以，尽可能快地穿过丛林会比较好。据说在东边的山里有个城镇遗迹，有可能就是贝贝克族居住过的。出城后向东走，穿过沙漠和丛林，由山谷向东，很快就可到达下个城镇了。

出城后沿着东边山路走，然后折向南，不久就可找到贝贝克族的遗迹，这是个被遗弃的城镇。在一大厅里，探险队发现了许多被石化病变成石头的贝贝克族人，还有大量记载贝贝克一族历史的石板。拉利借助父亲留下来的笔记本翻译了这些石板文字，原来贝贝克一族为拉·比特王制造活动的石头巨人用于作战。在拉·比特坠落以后，他们开始了自己平静的生活，可是不久他们就遭遇了一种使他们渐渐石化的瘟疫，于是他们留下已经石化的族人，离开家园外出寻求解决的办法。

● 追寻流浪一族

根据酒吧老板的叙述，几百年前曾经有个患有石化症的种族造访过这附近，这应该就是贝贝克族了，现在只能往北找找看。可是，到达第2座城镇后，酒吧老板却说没有听过任何有关这件事的消息。拉利决定继续向北前进，经过酒吧老板所说的有怪物的湖时，探险队确实发现了怪物，不过这怪物却是……

折向东北，探险队终于再次找到了有关贝贝克族的信息——在树林里有个抱着石碑的少女石像，她大概是在路上被石化的，她的伙伴只能把她留在这里了。看来探险队的方向并没有错。根据酒吧老板的情报，贝贝克人曾经去过西边的地方。经过长途跋涉，探险队终于到达了这座位于西边的城镇，这里不光村口有巨大的石像，而且还祭放了一个已经石化的贝贝克人。镇上的人说，贝贝克一族来到这里的时候，正好镇里闹疾病，是他们救了镇上的人。被祭放的那个贝贝克人当时下半身已经石化，无法行动，因而留了下来；其他贝贝克人分成了两派，一派向东去寻找治疗的办法，另一群向西到路·加美去寻求永恒的生命。由于路·加美太远，拉利决定先追寻向东的贝贝克族人的行踪。

在路上，探险队遇到了前任副队长库罗福特，他的探险不幸失败了。拉利让他再次加入自己的队伍，这样探险队的力量又壮大了。队伍继续向东，在一小块森林里又发现了一个已经石化的贝贝克人。这名贝贝克人用心灵感应与拉利对话，把贝贝克人最后的去向告诉了拉利，希望拉利能为他找到他的同伴们，拉利答应了他的要求。

● 旅程的边际

从第1座城镇向西南方走，过桥后就可找到第2和第3座城镇。访问完3座城镇后，贝贝克人的去向已经很明显了——在西南方向的山里，一个被称为“遗忘森林”的地方。探险队先向北，然后折向西南，终于找到了这片神秘的森林。这里似乎仍留在侏罗纪时代，到处是恐龙一类的原始生物。就在探险队被恐龙袭击时，一个有着长耳朵的身影指引探险队离开了森林。这应该就是贝贝克族人了，他们在这个地方找到了不再石化的方法。（结局A）

● 坠落的拉·比特

根据情报，空中坠落的拉·比特城的遗迹位于东部山脉中央的山顶。经过连续多日的跋涉，探险队终于到达了拉·比特，虽然部分地方因为坠落而毁坏，但仍然不失为一座极为美丽壮观的遗迹。所有一切物品都完好地留在城中，让人感觉拉·比特人并不是逃离，而是自愿离开的。探险队在中央王宫的地下深处找到了一个巨大的“匹酋”（能量增幅器），拉利决定把它带走，为人类造福。（结局B）

● 遗失的知识

拉利从贤者之馆听到亚历山大图书馆还存在于某个角落，为了使人类不至于失去这些伟大的文化遗产，探险队开始了对图书馆的搜寻。根据酒吧老板的情报，探险队沿着北边的山麓向西，穿过山脉后转向西北，找到了那座天然石桥。过桥后沿着上山的路向西，然后折向北，大图书馆就位于地图的东北角上。

亚历山大图书馆利用天然的洞窟建成，空气十分干燥，书籍也保存得相当好，完全没有什么损失。但是拉利担心将这里保存的知识公开会造成拉·比特那样的悲剧，经过两周的思考后，他决定封印这座图书馆。（结局C）

● 永恒之旅

沿着传说的足迹，探险队向北进发，在第2座城镇中得知“长耳朵一族人去了北边山里，就再也没出来”。探险队继续向北，在峡谷之中发现了一个令人惊异的巨大船体，船里的气氛十分诡异。船的主人接待了拉利一行，原来她是和贤者之馆的贤者同岁的方舟之客，上帝当时给了她一个盛有生命之水的杯子，喝下这水便能得到永恒的生命。而来这里的贝贝克一族也确实得到了永恒的生命——抛弃了肉体的精神上的永恒。船的主人问拉利，是否愿意也成为拥有永恒生命的人，拉利最终还是拒绝了：“人类不需要，他们通过繁衍子孙来延续自己的生命。”（结局D）

探险结束了……不，探险永远不会结束。

后记： 由于《探险道》的任务分支很多，笔者在此列出的可能并不是所有的任务。事实上，大部分的任务完成方法都是一致的，只要将所有城镇的情报都收集完全，剩下的就是耐心了。P



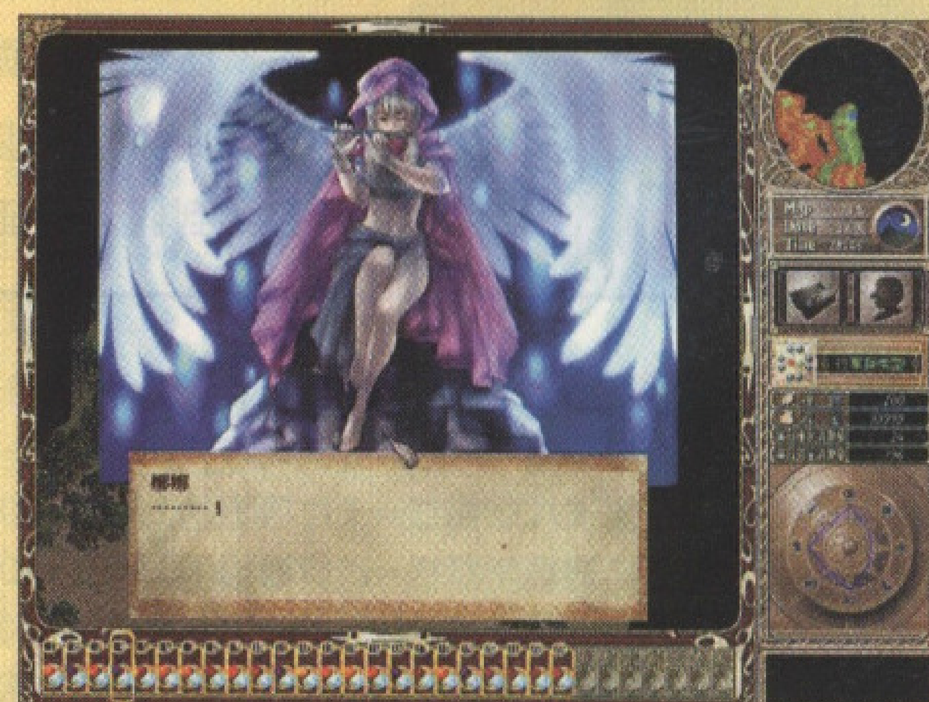
娜娜生气起来的样子好恐怖……



会飞翔的古鼓路各族。



雕刻神像的老人。



天使？！

踏上莎莲娜岛之路

《魔力宝贝》1.5 任务解析



■湖南 Miller、Singleman

令人期待已久的《魔力宝贝》莎莲娜岛终于开放了，不仅多了许多新的练功场所，还增添更多又帅又猛的新宠，传说中的“二阶”职业也正式与各位朋友见面。同时，咒术师这个十分酷的新职业也首次亮相。先别着急，让我们来看看全新的旅程到底有些什么新内容：



●**新任务**——鲶鱼洞窟内的鲶鱼大王、海贼王任务、神兽任务等。

●**新职业**——咒术师。想试试咒术师有什么技能吗？想看看战斗中敌人被全部石化后痛苦的表情吗？

●**新地图**——白雪皑皑的杰诺瓦村、莎莲娜岛让你有新的探索目标。

●**新称号**——战斗系的王宫剑士、王宫封印师称号你想要吗？生产/采集系的熟练矿工、熟练制弓师你想当吗？或是想当资深医生、资深鉴定师吗？在新版中你都有机会达到。





●**新宠物**——新的宠物“大地翼龙”、白色的小狗和其他又好看又有趣的宠物等你前来收服！想在你朋友面前炫耀一把吗？

●**二次晋阶**——想要二次晋阶的玩家，必须前往莎莲娜岛解晋阶任务，不过玩家要注意，二次晋阶可有等级限定喔！战斗系玩家要前往北方岛屿，等级要先达到40级以上，而且正式晋阶时等级还必须达到50级，称号必须达到“苍之风云”才可以；生产/采集系的玩家比较优惠，25级以上就可前往北方岛屿，而称号必须达到“踏入神的领域”。等级不够的生产系玩家虽然也可以前往，但必须向NPC购买通行证，但可能会买到假通行证喔！

※一些有用的公式

升级经验=人物等级的4次方
鉴定卡片所需钱=卡片等级的3次方×30
鉴定道具所需钱=道具等级的3次方×60
美容所需钱=自身等级×当前魅力×5/3（小数部分舍去）
宠物店普通级别宠物价格=50+初始等级×10+（现在等级-初始等级）×（现在等级-初始等级+3）×10 [注：金卡、银卡未知]
宠物店疗伤费用（NPC）=等级的平方×（0.5+0.5×受伤指数）的平方 [注：受伤指数为白=1、黄=2、紫=3、红=4]



除了上述新鲜内容外，在新版《魔力宝贝》中还做了若干体贴玩家的修正，具体表现如下：

1.打卡处移到西边的工会，要打卡的玩家可别走错地方。工会就在城西医院后面，请大家多多利用。

2.打怪打到贫血、挖矿挖到受伤，怎么办呢？你一定要赶快回法兰城医院进行回复，以前回去的方法通常都是登出重进。现在，你可以选择直接回城内传送点，真是省时又方便！

3.断线怎么办？是不是又要重新再走一趟？别烦恼，现在新版提供补救功能。当玩家遇到断线或被服务器踢出时，只要赶在10分钟内再登入，玩家原先所在地点与物品都不会变，打卡也可以继续。这个功能十分有用，从此再也不怕做任务时突然有人消失了。

下面，我将带领各位朋友组成一支“莎岛旅行观光团”，做一次神奇的旅行。





第一站：莎岛的入口

从法兰城西门出去，一直往南走，在通往圣拉鲁卡村的途中你会看到一座小桥，穿过小桥没走一会就会看到分岔口，往右走便是圣拉鲁卡村了，现在我们要向左走，经过一段环境优美的小路以及大地鼠等主人的热情款待后，到达莎莲娜岛的入口处（201,166）。休息一下吧，坐下来先看看你是否符合入洞的条件，不然可要被守门的士兵痛扁一顿，然后无情地再把你给赶出来哦。

如果你是战斗系的，等级一定要到40级以上，当然如果你的职业是正职士兵，那看门的士兵会看在你是同行的份上放你一马；如果你是生产系和采集系的，当然有优惠啦，总不能和那些成天打打杀杀的人一个待遇吧，你只要等级到25级也能直接进入。不过假如你等级没到也有办法，去买个通行证碰碰运气吧。



第二站：杰诺瓦村

呀，你好厉害啊，条件满足啦，顺利通过看门的士兵啦，那我们要去下一站：杰诺瓦村。通过士兵后，我们先进入海底通道，在路上可有好多车匪路霸哦，有25～27级的绿色口臭鬼和红颜色的果冻史莱姆，别看它们长得可爱，它们可有绝招哦——中毒魔法、吸血魔法，如果不小心应付，那就够你受的。

穿过海底通道，出洞后向东走没几步路，我们就到了第二站：杰诺瓦村（216,457）。

这个村子除了大众设施——比如村长的家、医院等，最重要的是我们可在酒吧里学到新的宠物技能（见下表）。

宠物技能	学习价格
单体陨石魔法Ⅳ	8000G
单体风刃魔法Ⅳ	8000G
单体火焰魔法Ⅳ	8000G
单体冰雹魔法Ⅳ	8000G
强力陨石魔法Ⅳ	16000G
强力风刃魔法Ⅳ	16000G
强力火焰魔法Ⅳ	16000G
强力冰雹魔法Ⅳ	16000G

你先别开心，要知道4级魔法需要你的宠物达到30级以上才可以学。别逛了，我们的车马上要开了，先到医院（44,33）的二楼问神官比而班大人讨一把钥匙（如果是见习阶级将不能得到），每个人都要拿到钥匙哦。

我们出发了，前往下一站：







第三站：贝兹拉姆迷宫与战斗系二阶职业任务

出了杰诺瓦村后向西北走，经过一段漫长的路程后，我们来到贝兹拉姆迷宫（135,333）。到门口和看门人神官杰拉娜谈话，有钥匙的人都会被允许进入迷宫（请牢记这些步骤，因为今后你从40级练到50甚至60级都将在这个迷宫里度过）。在这里，本导游先简单介绍一下我们到这个迷宫游玩的目的，因为在这个迷宫的最高层12楼处，有一位非常厉害的考核官——神兽，战斗系的朋友要提升等级，一定要通过它的考试。

啊，忘记说明很重要的一点，在这个迷宫，千万别超过两个人进行组队游玩，因为迷宫中的坏蛋“大地翼龙”有一个绝招——装备破坏。告诉大家一个惨痛的经历吧，我第一次来这里观光时，随行有两个朋友，我们3个人刚进洞，就碰上4个大地翼龙，才1个回合，我们所有人的装备包括水晶全部消失（我的极品5级袍啊……为此我痛哭了一整天呢）。进去时，推荐装备水火属性的水晶，因为里面除了大地翼龙外，还有个可怕的敌人——大炸弹，它会放强力火焰魔法，好厉害哦。进去和大地翼龙战斗后会随机得到大地龙的鳞片，可别丢了，这是到神兽考核官那里的准考证，每个人都要拿到（注：大地翼龙和大炸弹的等级为34～36不等）。

经过千辛万苦，我们终于到达12楼，进入黄色的传导石，每个人都要把刚得到的“准考证”——大地龙的鳞片交给看门人，来到考核官神兽的面前。神兽史雷普尼尔，等级50，会使用诸刃、崩击、阳炎、反击、明镜止水、圣盾，它旁边有两个大炸弹、两个大地翼龙，都是40级。别看表面上很厉害，其实很好打。先干掉神兽左右两边的大炸弹，然后解决大地翼龙，最后只剩下那条红色小狗了，接着你想怎么打都可以。打倒它后，进入后面的房间跟“邪灵鸟人”说话就可获得晋级资格。同时完成这个任务后，巫师可以找右面的大地鼠进入房间学习全体恢复技能

※打露比的最佳办法

首先让攻击力最弱的传教或巫师带队，第1回合，除了队长外，所有人和宠物全部打自己面前的鬼灵，队长负责加血或恢复魔法，队长的宠物负责干掉自己面前的血刃之刀，一般两个回合后，4个鬼灵和一把刀就解决了，如果还有几个没有解决没有关系，第3回合继续打，但是要注意的是，每个人负责自己面前的鬼灵，不要帮助别人！打完自己面前鬼灵的人请收掉所有的NONO宠，弓箭手卸下弓，接着指定一个攻击力较高的人负责再干掉一把刀，其他的人一起合击露比。要记住，一定要留下3把刀，不然露比发起火来会放全体陨石魔法，好厉害的哦。



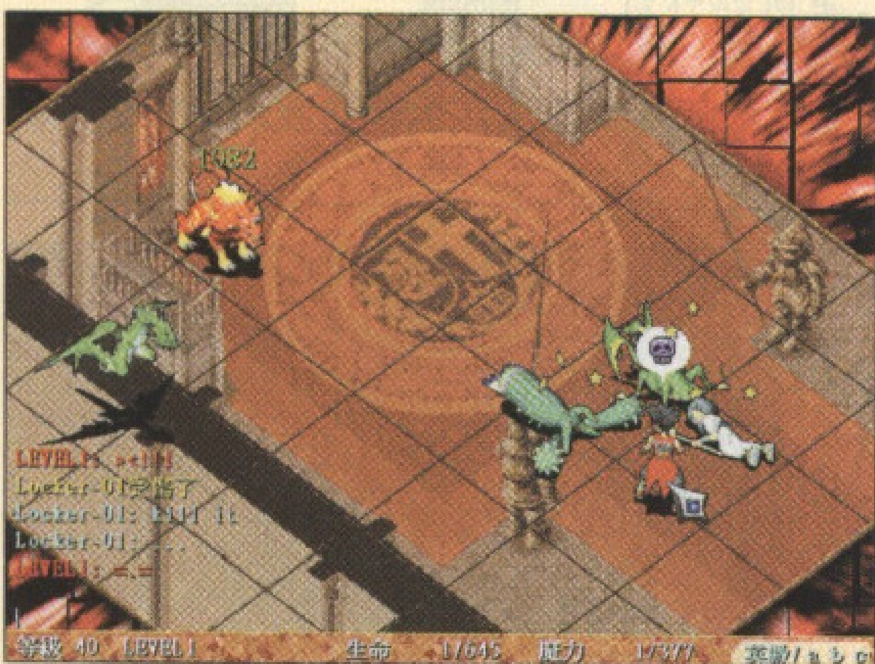
（15 000G）和强力恢复技能（10 000G）；传教士找左面的骷髅战士，进入房间后学习全体补血（15 000G）。

差点又忘记说了，打的时候千万别超过两个人组队，不然神兽会放全体即死魔法，据我实验的3次结果来看，成功率是……100%，一个回合人宠全部倒下，而且大多是红伤。

第四站：生产系、采集系二阶职业任务

该照顾一下生产系、采集系的朋友了，首先说明一下提升到二阶的必要条件：称号必须达到“踏入神的领域”，同时专业技能必须达到6级。

如果你已经满25级，那很方便，你能够直接进入通往莎岛的海底通道，那就等于任务完成一半了。如果你等级未满25，这个就比较麻烦了，本导游用最快的速度带你走进海底也需要2个小时……不过没关系啦，我现在就带你去。





首先在朋友的带领下到达加纳村（省去路上战斗笔记数万字），在加纳村西边不远的地方有个波塔洞穴（671,157），先买好伪造的通行证，价值2000元。通行证件的作用是有可能（请注意，这里是有可能）骗过守在去莎岛海底通道门口的士兵，如果失败千万别气馁，重新走一遍吧（等级满25级的可跳过此步骤）。接着到加纳的酒吧里，也就是PUB里（51，34），找到一个叫葛达的人，用100G向他买一包起司（每人限买一包），同时在你买时按确定的一瞬间，请按下你手中的秒表。在接下来的时间里，你不可以登出或传送，而且任务有严格的时间限制，强烈推荐一手拿秒表，一手握鼠标。

※租房子

租房子是1.5版新增的功能，办公地点在法兰城内房屋中介所 （118,130）

1.房子的等级：

国民屋—物品3个—宠物1只

中型屋—物品6个—宠物2只

豪华屋—物品9个—宠物3只

2.契约的部分：

国民屋—正职500G金币

中型屋—正职1500G金币

豪华屋—王宫或熟练以上3000G金币

3.契约的期限：

一次以租14天为主，也就是一次缴2周的租金，最多可以租满6周，也就是84天。

4.房子的地点：

法兰城内国民屋、中型屋、豪华屋。

5.房子的使用：

置放在地上的物品及宠物皆由房子保管，不限置放时间。只有主人可以自由进出，主人领队方可带朋友进入。若是房子的主人断线或退出，其他人则会被踢到房子外面。



下面就是全队人马一起赶往亚留特村，时间不能超过1小时，进入亚村的村长家，找到努波，别急，先别和他说话，观察秒表，等时间到了1小时零1分钟的时候马上和他说话，会买到“很好喝的酒”，如果超过1个小时零1分钟或者不足1个小时，你会买到“酸的酒”，任务也就宣告失败。

买到好酒后好不容易松了口气，但不能休息，继续赶路。现在前往莎岛的杰村，途中到达去莎岛的海底通道门口时，等级没到25级的请先向上天祷告，然后很虔诚而毕恭毕敬地询问看门士兵，如果他让你进去了，那恭喜你，你可以顺利继续你的旅程；如果不让你进去，请倒在地上放声大哭吧，没有人会笑话你，只能重新再走一遍了……本导游可不奉陪你了，我还要带进去的人去完成任务呢。

尽管本旅行团团员逐渐减少，但我们还是顺利抵达莎岛的杰村，进入德特家（38,59），找到肯特老爷爷，观察秒表，请在2小时零2分（也就是你拿到“很好喝的酒”的那一刹那开始计算之后的1小时零1分钟）和老爷爷说话，如果老爷爷说味道不错，哈哈，恭喜你了，你成功了；如果老爷爷很生气，说东西很难吃，那说明你的时间没有算准，重新再走一次吧。

而后再次和老爷爷说话，你将有可能获得以下奖品中的一件：黑暗之戒（转不死系）、德特家的布、黑钥匙5只、白钥匙5只、猫眼石、蕃茄酱一组、蛋包饭一组、法国面包一组、水晶（依时间会不同）。接着回到当初就职的地方，准备1万元钱就可升职了，这个任务的关键就是时间要算得准，同时还要几个好朋友的帮忙哦。

下面本导游简单介绍一下新开的职业咒术师就职方法，也就是我们的第五站。

第五站：咒术师的就职





首先到往莎莲娜的海底洞窟（224,87），下到地下二楼的（32,21），面向屏幕下方说出“咒术”，会被传到另一个海底洞窟，然后往南走进入咒术师的据点（38,37），跟里面的咒术师希索普说话得到“咒器・红念珠”。再回到法兰城，到豪宅（96,148）内进入厨房的垃圾桶（33,22），进豪宅地下再绕上去，进入旁边的镜子（33,10），到达镜中的豪宅。在调查可疑的柜子（35,2）后，可拿到一楼食品库的钥匙。然后就可开启后面的门（36,9）到另一边，再来到（27,67）的镜子回到豪宅，进入地下绕一圈再上来。接下来进入（59,6）到二楼，走入隔壁房间（16,9）的镜子进入镜中的豪宅二楼，调查可疑的床（40,10）得到二楼房间的钥匙，然后打开旁边的门（40,16），过去后进入（17,61）的镜子回到豪宅二楼。再来走到（5,23）的隐藏楼梯进入豪宅阁楼，接下来进入旁边（14,30）的镜子回到镜中的豪宅阁楼。然后往下到（14,36）的楼梯往下走，调查可疑的书架（13,35）得到阁楼的钥匙。再来回到阁楼打开（23,20）的门，进入后可以看到罗蕾儿，跟她说话得到“神器・紫念珠”。回到咒术师的据点，把咒器・红念珠和神器・紫念珠交给咒术师希索普换到咒术师推荐信，最后进入后面走道

※完胜法尔肯

相对于打露比，打败法尔肯就简单多了。开始同样是让攻击力最弱的传教或巫师带队，第一回合法尔肯身边没有宠物，所有人宠一起合击他。第二回合法尔肯会放出5个手下，除了队长外，其他人各自干掉面前的敌人，队长就补血或放恢复吧，宠物继续打法尔肯。队员们打死面前的敌人后就一起打法尔肯，不过法尔肯面前的那个宠物可别打哦，不然又会召唤出5个新宠来。

同时，法尔肯有即死魔法，虽然成功概率很低，但也有倒霉的时候。我有一次去打它，仅3个回合，它的即死魔法百发百中，队伍里3个人痛苦地倒下了……总的来说，法尔肯属于比较好打的BOSS，我已经K它50多次了，希望大家都能顺利通过。

※宠防人打的战术

我想练级时大家都试过宠防人打的战术，特别是单练时最适合这样打。一是战斗中敌人一般打宠比打人多，所以宠防可以打持久战；二是人打死敌人可以得声望，而宠物打死敌人人不得声望。然而另一方面如果宠物总防不打，那么它就得不到经验而无法升级。有没有办法既让宠物防又能让它得经验呢？有的人可能知道，只要宠物防御不超过2个回合就能拿到经验。那要是防3个甚至更多回合怎么办？其实一样也可以拿到经验——只要你的宠物在这场战斗中使用过一次技能，那么不管它防御多少个回合都能拿到经验。我一般的打法是，前面宠防，最后一个回合宠攻击（要是防御超过2个回合就用技能），一般我的敏比宠物高，所以这样敌人都是我打死的，宠物得了经验却抢不了我的声望。



跟卡克（10,0）说话，进入里面跟咒术师菲尼尔说话即可任职。

是不是好麻烦啊，不过为了成为一名令敌人闻风丧胆的咒术师，这点苦又算什么呢，想想以后PK时你来个全体石化，哈哈，对方所有人都不能动了，接着应该干什么就不用我说了吧……兄弟们，上！

最后，本导游向大家隆重介绍索奇亚旅游局最新推出的3个新景点：

最新景点之一：沙漠之庙——沙漠的红星

首先必须前往索奇亚沙漠的沙漠之庙（570,640、300,400），由于是随机出现的，每次出现的地点都不同，而且地图很大，无法用锥型水晶找，所以请大家使用最厉害的绝招——地毯式搜索吧。

进入沙漠之庙后，请大家小心，因为会随机遇见此处的头目狂战将军，出现的频率相当高，等级从26级到32级都有可能，他会使用崩击、乾坤一掷、圣盾、经验吸收、即死魔法，最可恶的就是经验吸收这个技能，尽管不常使用，但使用起来一次能吸1000左右的经验，如果人少，推荐宠防人逃跑，一般3个回合之内应该能逃掉，当然如果狂战将军站在前排能直接打到你，你只能祈求上天保佑，推荐装备地水晶。





走到最底层，进入沙漠之庙，在（43,19）的地方调查那个大宝箱，得到“古代王族的血壶”。然后往左下到（12,31）的地方跟一只叫“天空的看守者”的小蝙蝠说话，它会把领队的“古代王族的血壶”收走，就可以绕过他到下面的楼梯，在（10,8）的地方开宝箱拿到“古代莎草制绷带”，再来就可以自由通过小蝙蝠所在的地方（有绷带时）。接下来回到沙漠之庙，领队再拿一次“古代王族的血壶”，然后往右上到（66,23）跟木乃伊前面的“大地的看守者”说话，它会收走领队的绷带，然后从它后面到达下面的楼梯（66,33）内，跟（19,18）的杀手蝎“小庙的看守者”说话，有血壶可以自由通过。接下来在它后面（16,42）的地方调查石碑，可以得到“古文书”，跟杀手蝎说话出去回到上层，再进入上面的楼梯（73,30），在（15,4）的地方开宝箱拿到“泛红光的古代石”，接下来就可以自由通过木乃伊所在的地方（有石头时）回到中心。

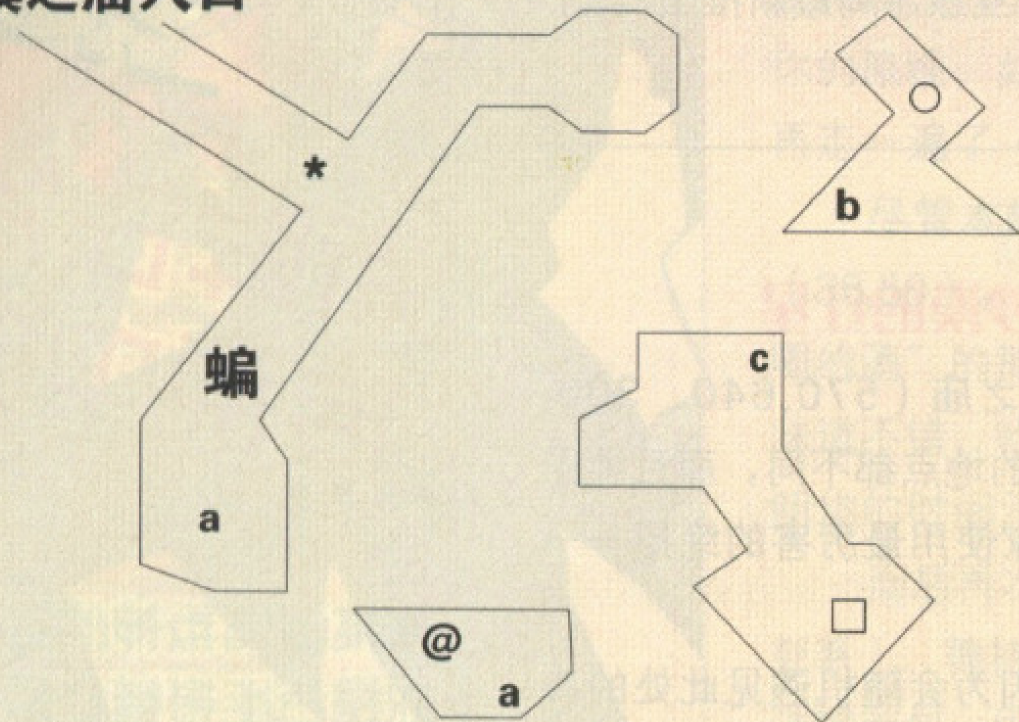
※升级所加的点数对应表

	生命	魔力	攻击	防御	敏捷	精神	回复
+体力1点	+8	+1	+0.1	+0.1	+0.1	−0.3	+0.8
+力量1点	+2	+2	+2.0	+0.2	+0.2	−0.1	−0.1
+强度1点	+3	+2	+0.2	+2.0	+0.2	+0.2	−0.1
+速度1点	+3	+2	+0.2	+0.2	+2.0	−0.1	+0.2
+魔法1点	+1	+10	+0.1	+0.1	+0.1	+0.8	−0.

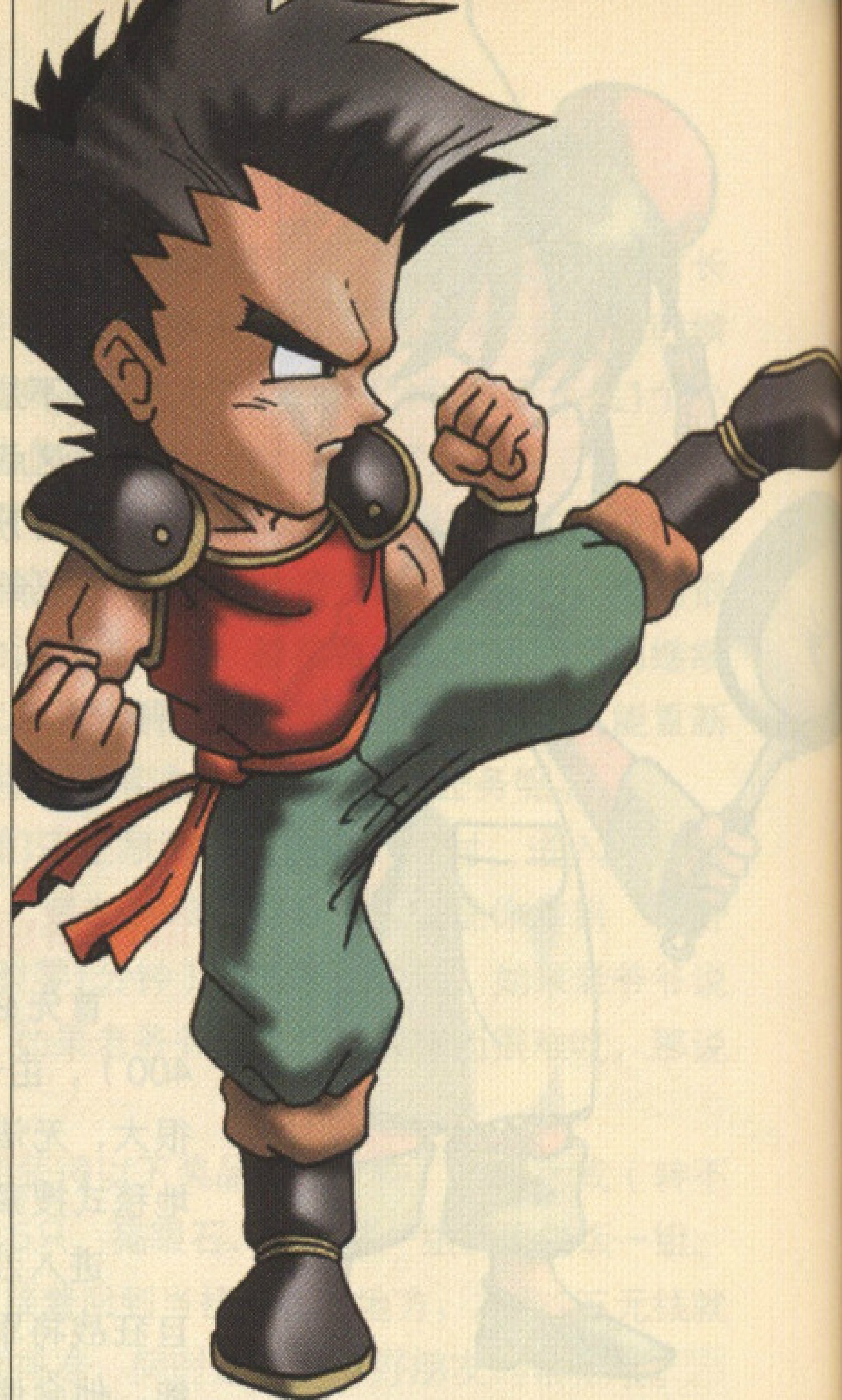


哇，好复杂啊，还没结束呢，最后先检查一下是否已经有“古代王族的血壶”、“泛红光的古代石”、“古文书”这3种东西，有了就可以回到加纳村把这些东西交给（60,50）民家的“考古学家吉村”，他会给你宝石，鉴定后为4级的“沙漠的红星”，是以后做高级装备时用的宝石，存一个以后卖掉，大赚一笔。

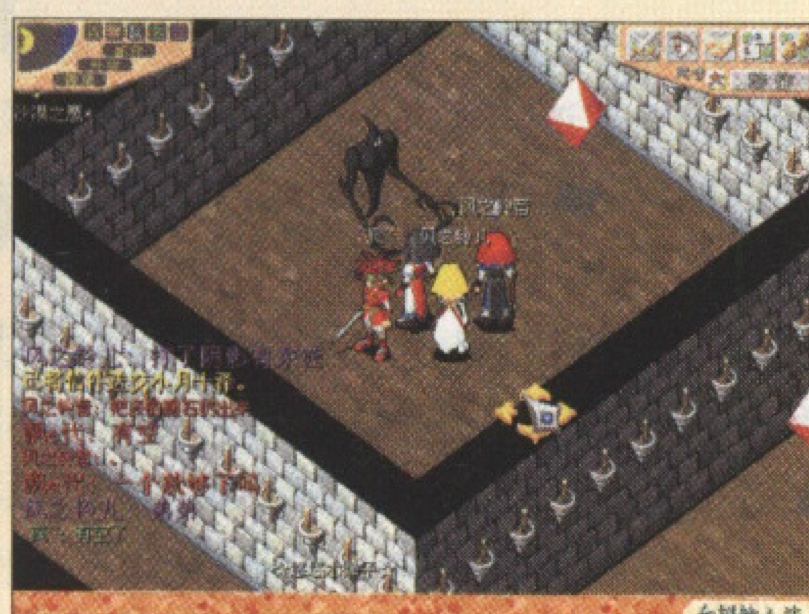
给大家一个草图吧，使你能更加清晰地完成这个任务。



abc同英文相连——
a：小蝙蝠后的楼梯，
b：木乃伊后上面的楼梯，
c：木乃伊后下面的楼梯
*为古代王族的血壶
@为古代莎草制绷带
○为泛红光的古代石
□为古文书











※给宠加忠

下面介绍一位朋友的宠加忠过程，希望能对大家有参考价值。

新地图开了，迫不及待来到迷宫练级。当时我是44级的全攻敏剑士，为了多分点经验我决定单练。大地翼龙是地10属性，大炸弹是火8属性。不管怎么样都没办法完全克敌属性，于是我带个水10的练级。这样大炸弹的魔法基本对我没什么伤害，但我带的是黄螳螂，每次都被魔法打130以上，不过由于我是水10可以照顾它，也因此杀龙较难。这段时间我死了1次，宠死了2次。由于杀龙速度太慢，我决定换风10。大炸弹杀我一次180HP，死了6次。最终我决定带火10，给宠学防毒。咱们谁也不克谁，公平决斗，效果不错。然而摸索过程结束我突然发现我的宠忠只有28。我去美容了1次，花了7000多，宠忠只加2。我的魅力94，这个方法已经行不通。没办法决定去抓2只16级的猫妖练到20级，换2个忠诚药，宠忠加了18。这样宠忠48就可以出战了！在战斗中我尽量和它合击并给它补血，终于在我49级时使宠物忠诚度到了60。

目前公认的加宠忠的方法：

1.提高本人魅力。

2.与宠物合击。

3.给宠物吃忠诚药。

4.持宠人升级。

5.宠物升级。

6.在战斗中给宠物补血。

7.战斗中宠物对主人用吸血攻击（很危险，切莫随意实验，目前笔者也没有实验过）。

最新景点之二：探索加纳村之大鲶鱼的身体

在这一站，我要送给大家一件礼物，那就是一个穿着红白剑条衫的可爱至极的1级宠物——火焰仙人掌。

不过要拿到那么可爱的宠物也不是件简单的事。因为这个任务仅限猎人跟樵夫，若其它职业进去需要猎人或樵夫带，而且最多只能到大鲶鱼的胃袋，除非拥有伐木或狩猎2级，才可跟着解任务。





首先往加纳村西南方向走，进入鲶鱼洞窟（626,209），一共有4层，途中将遇到23级的地龙蜥和红蝎，走到最下层的鲶鱼洞窟地底湖，你将会看到一个大大的鱼头，那就是大鲶鱼大人啦，然后大家一起进入大鲶鱼王的身体（不是猎人或樵夫进不去）。来到鲶鱼大王的口内，跟里面的善玉菌米鲁米鲁说话，它会把你传送到鲶鱼大王的食道。接下来同样跟善玉菌米鲁米鲁说话，它会给你抗生素T2、T3、T4、T5，依技能等级拿到其中一种（若没有伐木或狩猎2级就拿不到抗生素，一说话就会被传到外面去），拿到抗生素的人会被传到鲶鱼大王的胃袋。要在抗生素效力结束以前使用狩猎2级以上或伐木2级以上技能采集恶玉A菌、恶玉B菌、恶玉C菌。若技能是2级就需要每种取14个、是3级就需要每种取10个、是4级就需要每种取6个，若是5级以上只需要3个就行了。下面说说采集地点：

恶玉A菌：40,40；恶玉B菌：40,30；恶玉C菌：70,70

根据技能等级不同而依照指示量采集到3种恶玉菌后，跟（97,85）的善玉菌米鲁米鲁说话会到鲶鱼大王体内通道，再次和善玉菌米鲁米鲁说话得到抗生素T5并被传到鲶鱼大王的大肠。接下来和上面一样，也要采集恶玉菌，不过这里的地图变成了3个不同的随机地图，不同的职业所采集的地点也不一样。

地图一	地图二	地图三
恶玉A菌：26,52	恶玉A菌：32,66	恶玉A菌：3,33
恶玉B菌：17,68	恶玉B菌：13,38	恶玉B菌：76,19
恶玉C菌：14,49	恶玉C菌：28,30	恶玉C菌：34,46

由于具体出现在哪个地图没人知道，所以当你在同一个地点连续出现好多次Miss，说明你选错地图了，请换一个采集点继续。当根据技能等级不同而依照指示量采集到3样恶玉菌后，再跟善玉菌米鲁米鲁说话被传送到小肠。接下来在这里要采集恶玉菌首领A、恶玉菌首领B、恶玉菌首领C、恶玉菌首领D四种各6个，采集到后跟（47,64）的善玉菌米鲁米鲁说话，会来到大鲶鱼王前面，跟它说话后可以得到鲶鱼大王的眼泪、鲶鱼大王的胡须、鲶鱼大王的金牙或安全鞋其中一种。

恶玉菌首领A：25,55
恶玉菌首领B：24,29
恶玉菌首领C：65,13
恶玉菌首领D：45,16

最后拿鲶鱼大王的眼泪、鲶鱼大王的胡须、鲶鱼大王的金牙（3



种都要一个）给加纳村酒吧内的大鲶鱼王研究家，可以得到等级1的植物系仙人掌科宠物——火焰舞者一只。

最新景点之三：哈贝鲁村

这可是2002年6月5日才新开放的新景点。各位士兵们终于熬出头了，最新开放的哈贝鲁村是一个封闭村落，必须要转正后的士兵带队才可进入。从此，我们的士兵朋友会突然发现自己的朋友多了起来，原来很空的名片夹突然不够用了:)。先说说这个村子里能学到什么东西吧，为什么大家如此向往那个神秘的地方？

原来，这里全都是宠物技能呀！让我们来看看：

名称	等级	金钱	耗魔	作用
连击	IV	9000G	70	连续攻击两次以上的物理攻击。
诸刃	IV	9000G	70	减少防御力及精神力来增加攻击力。
乾坤一掷	IV	9000G	70	牺牲命中率的全力一击。
崩击	IV	9000G	35	给防御状态的对手损害攻击。
阳炎	IV	9000G	58	减少防御力来增加回避率。
反击	IV	9000G	35	对物理攻击采取反击。
战袭栗心	IV	9000G	70	给予敌人魔力的损害。
护卫	IV	9000G	70	指定的某对像被物理攻击时会舍身替他承受。
圣盾	IV	9000G	70	同时减低魔法及物理损害。
明镜止水	IV	12000G	105	战斗中回复自己的生命力。
强力火焰魔法	V	25000G	100	
强力风刃魔法	V	25000G	100	
强力陨石魔法	VI	36000G	120	
强力冰冻魔法	VI	36000G	120	
强力火焰魔法	VI	36000G	120	
强力风刃魔法	VI	36000G	12	





首先要正职士兵带队，然后到法兰城内里谢里雅堡的（48,50）拿古代文明辞书。再来到索奇亚岛的风之石碑处（296，225）拿风的石板，接着到索奇亚岛火之石碑处（512，233）换取火的石板，再到索奇亚岛水之石碑处（581，423）换取水的石板，最后来到索奇亚岛地之石碑处（629，300），交出水的石板后，键入“大地”即可进入哈贝鲁村。离开时可在哈贝鲁村的传送点传送出去到学乱射的地方。

附：《魔力宝贝》1.5版重装系PK心得

不可否认目前重装系处在一个很尴尬的局面，一是重装系的练级普遍比较慢，技能也不好练；二是重装战士的稀少直接造成重装生产系的稀少，反过来又造成重装战士的“凋零”。造成这一切的原因和游戏设定以及玩家急功近利的心理是分不开的。在这里笔者只想先谈谈关于重装系的PK之路。我没练过重装系，但是看到很多人因为各种原因放弃自己喜欢的重装职业，我真的很心痛，《魔力宝贝》如果没有丰富多彩的职业也就失去了它的光芒。因此决定整理一下各方面的资料，希望起到抛砖引玉的作用。

以骑士为例，骑士的技能主要有反击、护卫和诸刃，骑士的装备是枪，特点是

※海贼任务挖宝箱

在海贼任务中进入海贼的宝地能随机挖到宝箱，将宝箱鉴定后会出现随机物品——3级宝箱出现物品：水晶的碎片1个、忠诚药；4级宝箱：水晶的碎片1个、魅力药；5级宝箱：水晶的碎片1个、航海家日志（可以卖100钱，没发现别的用处），以上是挖了100多宝箱得出的结论，有不对的地方请大家指正。



攻击低加命中和反击。而有把9级枪是减诸刃mp消耗的，这一切决定了骑士的配点以防御为主，而攻击、体力、敏捷为辅的加点方式（当然也有攻敏的加点类似剑士的加法，暂时不谈）。

那么骑士应该如何PK呢，一般都有几种情况：

先说单P近身战士系的，最好的方法是带魔法宠物。宠物放魔法，人护卫或者反击或者防御，对方的破法就是集中打宠物，那么相应的战术可以转变成宠物防御人攻击，一般能够攻击（魔法或者物理）命中两回合就可以获胜。

单P弓手方式比较相似，不同的是弓手可以乱射，而且可以远程攻击（带弓的战士也可以这么算），但是弓手的弱点是不能崩击。那么也可以利用这个方法，这时候魔法宠物的选择就很关键一定要选择不死系的魔法宠物，幽灵鬼灵之类当然以后死灵亡灵开放更好用。只要宠物能够撑住2回合的乱射，那么胜算还是很大的（如果弓箭手的阳炎要是练到6级技能，那么你就要小心了），人选择攻击或者护卫。



如果对方带魔法宠物，骑士的胜算还是很大，因为攻防加点精神不会比对方的魔法宠物低多少，所以骑士单P打战士系还是不错的。

再谈谈单P魔法系，攻防骑士的胜算确实不大，关键在于宠物的选择。如果对方是敏魔，那么一只护卫宠物是个不错的选择。比如水龙，人前排攻击，宠物后排护卫。但是骑士对敏魔的命中率堪忧。还有种方法，就是一开始用敏蜂秒掉对方的敏蜂然后骑士换腐尸合击也是可行的，当然如果对方是用水龙那还是用第一种方法吧。对付防魔也差不多，不过防魔的精神要比敏魔高，魔法威力也要大很多，这时候如果对方是水龙护卫的话那真是非常难办的一件事情，比较好的方法就是用敏蜂石化水龙，人攻击防魔或者人气功弹，蜂乾坤魔法师。对付防魔时候还可以靠魔反取胜。当然还有换位圣盾魔防的战术，但是总体来说，攻防骑士和魔法师单P，尤其是敏魔，胜算极低。



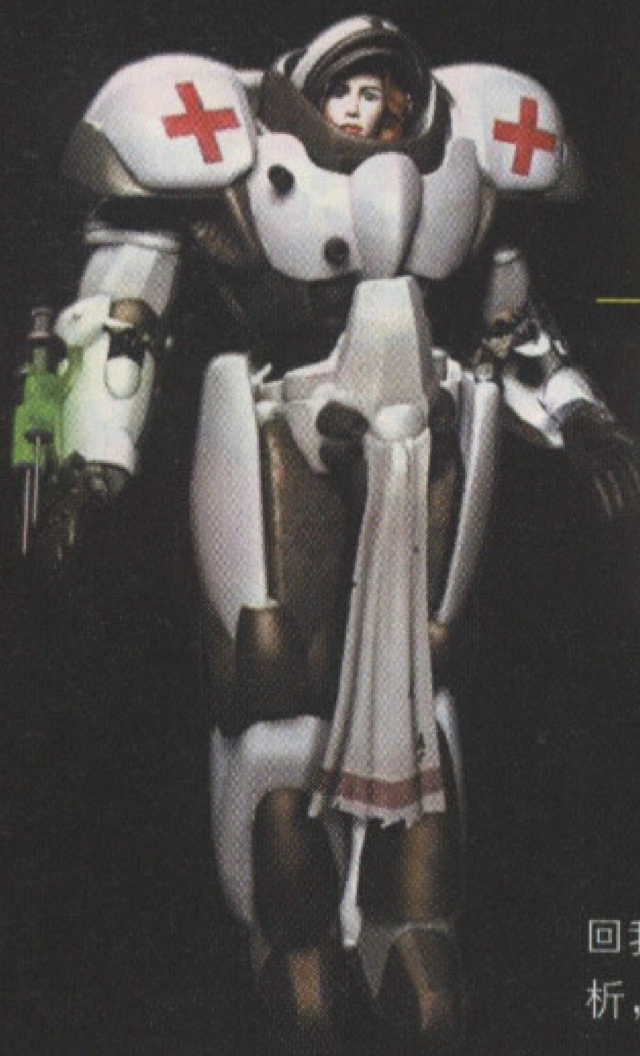
最后说说骑士在团P中的作用，骑士的作用就是护卫吸引火力，而绝大部分的对手也不会以骑士作为优先攻击目标，宠物建议使用不死系魔法宠物放强力魔法消耗对方。

总而言之，攻防骑士只有在和战士系的PK中才能显示出优势，在面对精神高出自己的魔法师的时候劣势是明显的。一个骑士的真正作用就在于保护队友免受物理伤害。建议配点重防御，中攻击，弱血敏。主要技能反击、诸刃、护卫，次要技能圣盾、魔反、崩击、防御魔法攻击、调教。主要宠物幽灵鬼灵以及以后的死灵亡灵还有蜜蜂、水龙、腐尸。



大家都学到了各种技能了吧，我们的旅程也到此告一个段落，大家如果对我这个导游的水平有任何疑问，欢迎写信给我，下次旅游新岛，可别忘记叫上我哦！

（本文部分内容参考了精灵盟约、新浪、[SL]神龙家族等网站，在此表示感谢）。



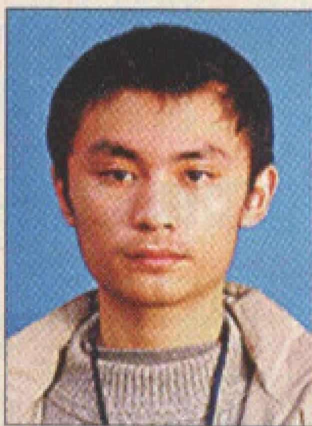
TERRAN

职业选手教你打星际①

MTY与他的人族开局战术

■北京 Jeff

很高兴可以带给大家一次系列性的讲座，目前国内有关星际的战术大多还都处于初中级阶段，所以这回我们的主题是讲解一下国内几位最顶尖选手的习惯打法及战术，并将战术结合实战中所遇到的问题加以分析，希望这篇文章对中高级玩家有所帮助。（注：以下各战术以Lost Temple为例）



姓名：马天元　**年龄：**20　**籍贯：**四川成都
ID：=A.G=MTY
擅长种族：Terran
所获得荣誉：目前国内公认的星际高手，2001年12月曾参加在韩国举办的代表世界最高水平的游戏竞技比赛WCG，并获得2v2的冠军。
在星际争霸的其他相关比赛中获得的奖项：成都八大高校联赛冠军，2001年北方网冠军，2001年亚联24人明星赛冠军，2001年WCG北京预选赛冠军，2000年亿唐杯全国星际大赛2v2季军等。
擅长的战术：TvZ中scv + marine rush，TvP速空降Tank。

Terran开局篇

Terran的开局其实很简单，不过对建筑物码放位置的要求要比其他两个种族高一些，大致分为堵口和不堵口两种，下面就请国内著名的Terran选手=A.G=MTY来为大家分别介绍Terran对其他种族常见的开局及打法。

Terran vs Zerg开局

打Zerg时我个人的习惯是不堵口的双兵营开局，房子建到离矿区不远的地方，这样的好处就是在遭遇Lurker rush时不会损失门口的房子，同时部队进出也方便一些，在前期敌人狗硬冲时派一两个农民和枪兵一起堵住高地口就可以了（图1）。兵营也建在矿区和高地口的中间，空间最好留得大些，不要把建筑物都紧紧贴着主基地造，这样在中期Zerg大规模空降时还可及时抽调部队回防，以免因建筑物的原因使自己的部队受到更大损伤。

图1

双兵营的开局可给对手以较大的压力，但前期一定要将每个枪兵都控制好，当前期探路的SCV看到Zerg打双基地开局，而且血池造得比较晚的话，还可用那个SCV在Z分基地处建地堡。其实水平不错的Zerg是可防住这一招的。拉4～5个农民去攻击人类的SCV，如果地堡造好了就会马上在分矿处建sunken防守，在狗和sunken的防御下，前期的枪兵是应该占不到什么便宜的，只得马上撤退。其实这样我的目的已经达到，拖延了Zerg的经济，在前期给对方一定压力是必要的（图2）。

图2

双兵营应该不停地蓄兵，这时应该有两种打法。第1种是补第3个兵营暴枪兵同时升级枪兵兴奋剂和射程，（图3）在Lurker升级好之前进攻，这对想先补农民造第3个基地发展经济的Zerg来讲是致命的，不过在出击时要注意在自己高地上放至少1个火兵和1个MM，防止敌人拿狗来骚扰，令你顾此失彼。前线一队半左右的枪兵加火兵在6个MM的协助下，4个sunken是根本挡不住的，前提是要保持队形良好，而且一定要让MM走在前面（女士优先？）吸引对方火力，最大限度地保存战斗力。部队里有1～2个火兵也很重要，把他们放在队伍中间，不过队形要分散，后面要跟1～2个MM，这样如果有大量狗冲上的话可把火兵调到前线，扎了兴奋剂的火兵打狗简直是屠杀；在没有狗和大量农民包围下，完全可以按住“Shift”来打sunken。另一种打法就是补重工，双兵营出1队左右枪兵和4个医生试探性地进攻一下，同时在前线造BE，如果对手起飞龙或者因为发展经济Lurker出得晚的话就拿地堡和防空封住他，家里造Tank研究支架，步步推进，当初我和国内著名的Zerg选手[SvS]RooM的对决就是靠逐步推进取胜的。（图4）


图3

如果对手出飞龙的话，家里要建至少3个防空和1个地堡，防止对手强行进攻矿区，同时把兵营的集结点设定在基地旁边，建机场和科技球；前线也要补两个以上的防空，防止他强行点掉你宝贵的Tank。如果对手出Lurker，要派个枪兵在


图4

他高地边巡逻，防止他运出Lurker偷袭；家里也要做好防守准备，在前线有足够兵力封堵时就应把兵营集结点设到高地口，尽量做好家里的防守。做好家里防守的同时，正面要利用Tank的射程优势步步推进，这时也一定要记得建好地堡协防。当Zerg积攒6～8只Lurker配合狗加刺蛇冲过来时，单纯枪兵加Tank是根本没用的，这时地堡就可大大降低枪兵的伤亡。这里注意地堡之间的位置要建得尽量远些，至少要让Lurker再起身一次才能攻击到，这样在Tank的猛烈炮火下Zerg部队消耗得差不多时，枪兵再一涌而上解决残余部队。

其实Terran前期堵口对付Zerg的打法也是可行的，总的来讲是打战术和科技，尤其是双方距离比较近的情况下。例如9:00和6:00之间的位置就可打速空降的战术，单兵营开局造气场，然后重工场直接造飞机场，速出1架飞机侦察对手的发展方向。在TvZ中侦察是很重要的，有限的雷达波能量也要用在恰当的时候，所以第1架飞机侦察可以很好地掌握对手第一手资料，还可打掉Zerg的宿主拖延对方发展。


图5

升好运输机后立刻降7个枪兵和1个MM，或者降几个火兵打兴奋剂屠杀农民，牵制对方的经济。如果Zerg打双基地的话，立刻运辆Tank和3个枪兵、1个SCV到对手分矿的高地处。这些战术都对操作要求比较高，而且手一定要快，家里的建筑物最好都编好号，这样可以一边小范围地操作一边用热键造兵。（图5）

另外双机场出飞机rush和机械化打法都不是现在的主流打法，对付水平较高的Zerg选手用处也不大，所以这里我就不详加介绍了。

Terran vs Protoss

TvP中堵口机械化的开局现在已为大家熟知，不过其中一些细节上打法还是有差别的，总的分为双重工压制性开局和单重工分基地开局。

双重工机械化开局可以在前期拥有一支强大的地面武装，给予Protoss很大的压力。先升级地雷，再升级Tank的支架，在有3～4辆雷车和1辆Tank时带着农民适时出击，操作得当的话可将Protoss封在家里，WCG半决赛时我就是用这种战术封住CQ~2000的。不过这时要小心两点：一是要注意金甲虫的偷袭。在矿区建两个防空塔和码放1辆Tank是必要的，而且最好把1辆雷车的3颗地雷分布在矿区外，还有要注意对手Dark Templar的骚扰，不过对于一个优秀的Terran user来讲，用雷车的地雷消灭Dark Templar应该是很简单的操作；二是要注意对手的暴兵强行硬冲，运输机强行驶入防空塔的领域，把狂徒降到Tank旁边，正面用提升射程的龙骑进攻。这种组合还是很可怕的，而且很容易将你坚固的防线撕开。在前线多造几间房子吸引敌人火力，Tank周围建防空塔防止对手空降和观察者的侦察，地雷要分散布开，尽量减少自己部队的伤亡是第一位的。如果能扛住对手一次大规模硬冲的话，胜利的几率将会大大增加。

单重工分基地的开局其实也有很多种变化，可建个重工厂直接先建第2个基地，也可直接先造个飞机场，快速空降Tank或者雷车。不过这种打法很投机，如果没偷袭成功则自己的经济就会很被动，不如安安稳稳先分个基地。前期过早分基地要注意2点：第1，由于单重工开局早期兵力不足，对方直接空降金甲虫对直接分基地的打法威胁很大。要注意的就是在矿区旁边至少建两个防空塔，并且一定要先研究Tank的支架，这样在操作良好的情况下金甲虫的空降不会给你带来太大的损失；第2，也可以说是很常见的一种打法，就是Protoss双兵营龙骑压制，然后用运输机将3～4个狂徒降到高地Tank旁边，地面上提升射程的龙骑进攻，这时Terran应该是刚刚分好基地，兵力应该为4辆左右研究支架的Tank。要注意的是不要吝啬建防空塔的钱，在高地边上多建几个防空塔对于直接分基地的Terran是值得的；在危机时拉1队农民协助作战也是必要的，只要能防守住前期Protoss的进攻，双矿的Terran在中期是很猛的。

Terran vs Terran

随着109的普及，玩家选用Terran的频率也越来越高了，说实话，星际中最枯燥最累的也许就是TvT之间的战斗。TvT总的来讲分为两种基本开局，即以飞机为主的开局和以巨人为主的开局，可说是各有优劣吧。


图6

前期双机场开局可迅速武装出3～5架飞机，可以很好地侦察和骚扰对手，在机动性上占到了一定便宜，但飞机很脆弱，而且对地的攻击力不高，把握住战机很重要。双重工出巨人是我习惯的打法，而且现在也可说是一种比较主流的打法。巨人配合Tank是前期TvT中最主要的兵种，要尽早提升机械化部队的攻防和巨人的射程。一定要注意的一点就是，TvT中千万不要急着冲，因为冲锋的代价往往是损失两倍以上的兵力，围而不歼是TvT中战斗的精髓。（图6）

此外，飞兵营到对方高地死角造枪兵偷袭，速空降Tank和巨人等比较投机的战术对有经验的Terran选手用处不大，我就不在此详加介绍了。总的来讲，TvT的对决主要是考验选手毅力和体力之间的战斗，控制局势是非常重要的，大局观在这里远远要比微操作重要得多。

关于Terran开局的战术就讲到这里，其他战术今后我们将邀请更多的职业高手陆续为您介绍。 P



科洛斯——暗黑魔影

勇者成长手册

■北京 虎山行

已经在国内开始公开测试的《科洛斯——暗黑魔影》是一款完全3D的网络游戏，它的操作采用了ARPG的方式，画面风格与前期热门的《地牢围攻》类似。在设定上，游戏独创了师徒关系，简单说，就是通过高手帮助新手的过程，相互都能获利。为了强化游戏的社会性，游戏还设计了3个体系：宗教、聚会、帮派。建城和城市战争系统也是游戏的特色之一，游戏利用攻城体系支持大规模战斗，在游戏中为玩家提供了伴随玩家成长，能力值自动增加的成长装备。游戏故事一共有七大章，目前已经在韩国和中国大陆准备公开测试的只是第一大章的一小部分而已。在这里，笔者介绍一些游戏里的生活以及升级的一些基本规律，希望可以对你——一个新生的冒险者有所帮助。


10种基本技能


酷酷的骷髅


沙漠中的绿洲

在科洛斯世界中成长

这个世界是由科洛斯城和科洛斯城镜象共同组成，在这里生存的人们可从事10种职业，目前已经开放的是其中4种：圣战士、女战士、魔法师、野蛮人。在这4种职业中，女战士速度最快，擅长使用弓箭，在战争中无疑是魔法师的克星，魔法师无疑又是行动相对缓慢的圣战士和野蛮人的克星，而女战士的弓箭又很难对全副武装的圣战士和野蛮人造成太大的伤害——一个小小的“生存圈”形成了。科洛斯城是圣战士和女战士的诞生地，而魔法师和野蛮人的诞生地是科洛斯镜象，这两座城通过附近的洞穴入口可以互相拜访。如果想和朋友约见面的地点，一定要提前说好是哪个城什么方位，否则约会将很难成功。在每一个城市中，左上的小地图中都显示3个绿点，分别代表这个城市中和旅行者接触最广泛的3个人：铁匠、魔法师、仓库管理员。所有人物只要获得了充分的经验值，等级就会自动提高。每上升一个等级，就会产生4点可加点数，同时也会产生1点技能点数，生命力和魔法力的最大值会上升2。所有人物都要通过提高这样的点数来不断加强自身的能力。

等级是表现自身能力的最主要的方法之一。大部分的武器和防具都有等级限制，如果没有达到要求的等级，就无法使用相应的物品。新手升级最好是在科洛斯城门附近杀侏儒，在这里可以把等级升到5~8级。科洛斯城附近已经开放的洞穴有3个，分别是：地灵洞、侏儒洞穴和钻矿洞。从难度上看，侏儒洞最容易，钻矿洞最难（10级以下不建议去），地灵洞则介乎两者之间。在沙漠区域也有几个洞穴，目前已经开放的区域足够升到40级以上。

在《科洛斯——暗黑魔影》中，有5大属性是玩家必须注意的，一旦调整后将无法复原。分别是力量（Strength）、敏捷（Dexterity）、体力（Constitution）、智慧（Intelligence）、美德（Virtue）。根据目前的玩家经验来看：圣战士升级优先增加的属性是力量、敏捷、体力，而对于魔法升级，则优先升级体力等基础魔法；女战士优先增加的属性是敏捷、力量、体力，对于魔法，则优先升级职业魔法中的敏捷；野蛮人优先增加的属性是力量、敏捷、体力，对于魔法，则优先升级体力等基础魔法。目前提供的基础魔法一共有10种，所有职业的基础魔法技能都一样。最高人物等级为99级，每个人都有99个技能点，一个技能最高可以升级到20级。

目前服务器中升级变数最大的是魔法师，按升级发展方向主要分霹雳战术型和持久战术型两种，另外还有一种魔法师渐露头角——混战大师型，他们把点数按照0.5:1.5:2分配在体力、力量、智慧上，魔法用完后就立刻投入赤膊战中。

当玩家受到怪物攻击死亡后，大部分人会丢失所携带的一半钱和一件物品，但美德比较高的玩家丢失物品的几率会比较低，具体如下表：

美德值	遗失几率
36~40	0%
31~35	10%
26~30	20%
21~25	30%
18~20	40%
13~17	50%
10~12	60%
5~9	70%
0~4	80%
−1 ~ −6	90%
−7 ~ −10	100%



除了如前文所说阵亡后可能会丢失装备和金钱外，还将损失不等的经验点。举个例子说，如果一个96级的玩家连续死亡3次，那么它就会掉到95等级。如下表所示：

等级	减少的经验值
1—5	没有减少
6—10	目标经验值x10%
11—30	目标经验值x15%
31—50	目标经验值x20%
51—75	目标经验值x25%
76—95	目标经验值x30%
96—100	目标经验值x35%

科洛斯世界中的装备和物品

1.目前系统提供的装备分为以下几个系列：

铁制盔甲： 等级15以上可以装备
银制盔甲： 等级25以上可以装备
金制盔甲： 等级35以上可以装备
圣炎盔甲： 未知
战神盔甲： 未知

2.物品

初级物品： 初级物品就是带有一两个附加魔法属性的物品，大部分为绿色。市场上这种物品比一般物品贵得多。

中级物品： 中级物品是具有三四个附加魔法属性的物品，大部分为白色，增加魔法属性的个数，而且每种魔法属性都会变得更强一些。在市场上其价钱比一般物品的高得多，大部分比初级物品的性能优良。



战神装备



成长性装备

目前，中级物品中对物品的诅咒和祝福如下：

马库菲的诅咒： 减少所有抵抗力
斯庇尔的诅咒： 减少智慧
摩尼的诅咒： 减少美德
布卢卡的诅咒： 减少力量
幽灵的诅咒： 减少所有功能值
达纳督斯的诅咒： 减少体力
魔王的诅咒： 减少攻击力
拉菲斯的祝福： 增加所有抵抗力
雅典娜的祝福： 增加智慧
阿芙洛狄特的祝福： 增加美德
埃希斯的祝福： 增加力气
阿波罗的祝福： 增加所有能力值
天使的祝福： 增加体力
阿瑞斯的祝福： 增加攻击力

高级物品： 高级物品的功能是偏向某个极端的。某一方面的功能特别强大，而这是以在某些方面带来损害为代价的，所以根据自己的目的和需要恰当使用可以产生非常好的效果。这种高级物品根据其特点价格高得出奇。

终极物品： 终极物品是过去传奇式的英雄们使用过的物品。据说有着神给予的特殊物品，让那些有资格使用这些物品的英雄使用，而且受到英雄们的力量和精神的影响，渐渐变得更强，变成今天的终极物品。这种物品与使用它的英雄的特性相配，带着黄金色。

成长物品： 带着灰色或银灰色的成长物品可说是极限的物品。它们本身就具有很强的功能，而且这些功能随着使用它的战士的发展而加强。得到这种物品，是需要受到神的保佑的，就算得到了，为了使物品成长起来；也需要艰苦的努力。但是经过所有过程后，玩家的名字就会铭刻在这个物品上。P



最开始对游戏产生置疑是在哪一天，我仍记得很清楚。这与其它事都无关——那天，我将失落已久的《银翼杀手》要了回来，顺便给拿走它又忘了归还的家伙一顿臭骂，这些日子它让我挺牵挂。可是然后呢，我发现自己做了蠢事。当我清楚地明白牵挂它的真正原因后，我想重新对他说："你干得好。如果能在拿走后不让我找回来那就更好了。"

前不久我还把《无声狂啸》中的那个支线重温了一遍，主要是葛里斯特的第一回合，体会了一下那个寂灭的世界中到处弥漫的阴暗、孤独与疯狂。之前我把《黑暗之蛊》等游戏都重过一遍，这样做的结果是我发现自己仍陷在葛里斯特的方程式里，很恼火，很无聊，也很绝望。

错觉



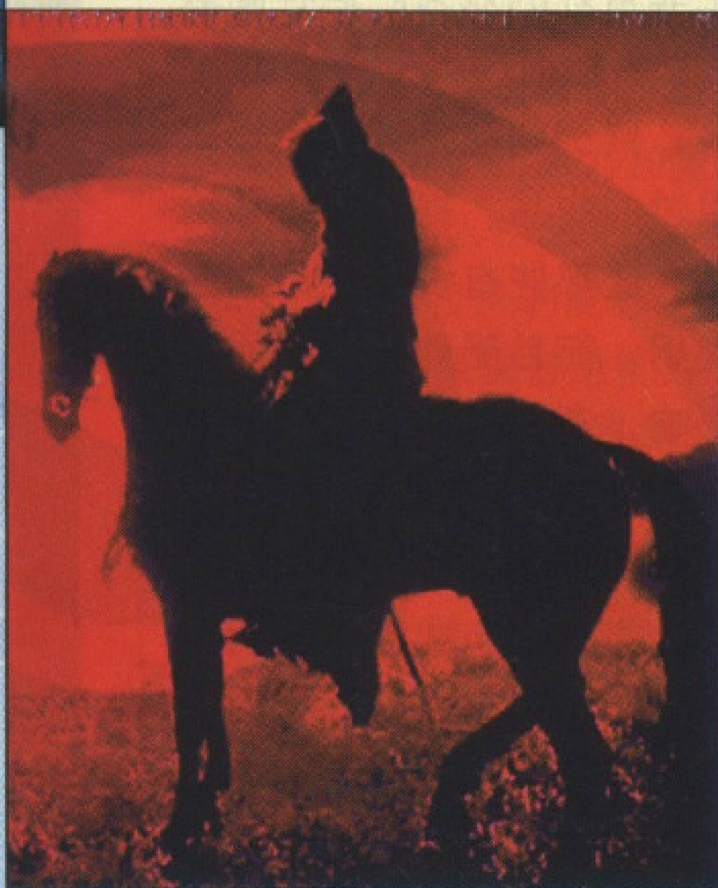
■北京 小龙猪



有段时间我以为所有的游戏都是我的至爱，事实是我可能要开始不那么喜欢其它游戏了。因为至今为止，我只发现2个真正的角色，然后一玩游戏我就觉得有什么不对，但是几年前我什么游戏都玩，并且玩的时候从来没想过别的事。

这——让我有些犹豫。

早先玩恐怖游戏不开大于60瓦的灯，只开40瓦的灯，并且把它调得很暗，于是有灯也成了没灯。我坚持认为这样做使恐怖游戏更恐怖，恐怖的感觉很可爱。2000年我再打开所有灯来玩游戏，随即发现了一件事——很多恐怖游戏所以恐怖正是因为不开灯，其它就没有了，而且恐怖的感觉也不那么可爱了。



为什么要恐怖呢？葛里斯特启发我真正的可怕是孕育在一些不可怕的表象中，那么所谓游戏的恐怖也只是把恐怖具体成形象和符号再赤裸出来引发一些感官反应而已。对游戏来说，一般的恐怖是假设人会死，这就是恐怖游戏；真正的恐怖是假设人永远不会死，恐怖游戏做不到，那些昔日很惊的感觉就在一瞬间残废了。可是葛里斯特不会死，永远让我觉得栗然心惊的不是葛里斯特的语言、葛里斯特的行为或葛里斯特的面孔，而是葛里斯特的内心世界。但是，没有人会说葛里斯特恐怖，

如果你问谁才恐怖，人们会说劳拉，或者说克莱尔，或者说艾微拉、Edward Carnby或Aline Cedrac……

这种对恐怖的反应仿佛看悲剧流眼泪，我想到其实他们是在享乐——这种想法简直让我无法承受。因为真正的恐怖往往不能用恐怖的名义呈之于众，根本就在于那种东西就算呈之于众你也无法经历，无法经历也就无法体会。既然无法体会，那你以为体会了与一点也不明白相比又能好到哪里去？结果你看到的、感受到的一切诸如此类的情绪，原来只是你自己心理上的一个配合。

并不是你经历不到的东西就会觉得它很好，通常是你经历不到的东西你觉得它真实，实际全属狗屁。恐怖游戏一点也不恐怖。我们为什么要相信别人的感觉？后来我慢慢觉得有些电影、电视和小说都挺恶心，想来是一个道理。

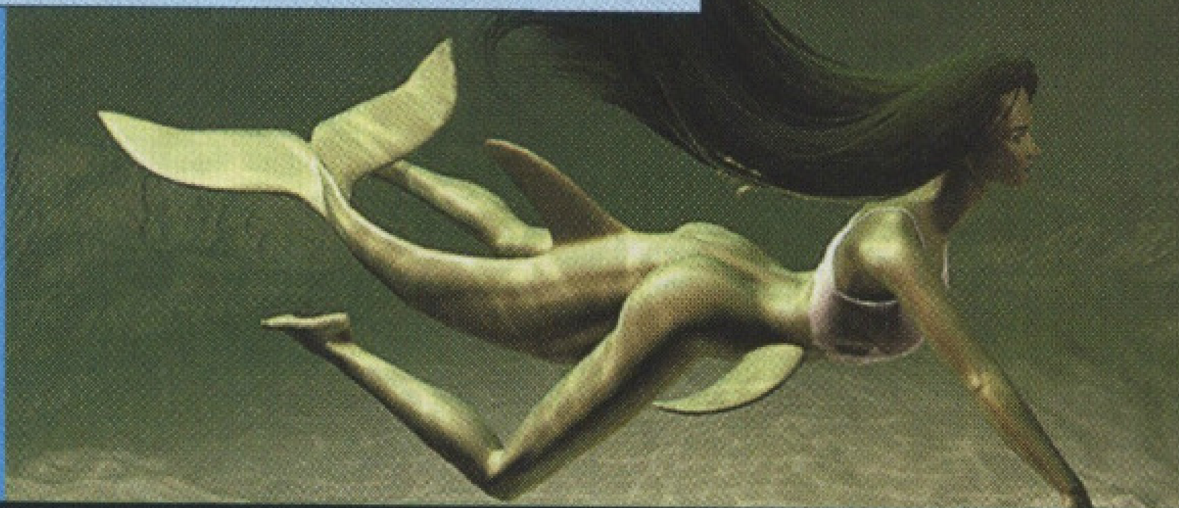
以前坚持只爱一个游戏的男主角，名字记不住。就像我总能背下喜欢作品的内容，却记不起作者是谁一样。大约是麦考依，《银翼杀手》中专门对付复制人的城市警察。喜欢这个角色的原因很多，孤独、倔强、坚韧、精辟的头脑，口头禅也很好——“他妈的”。

这可能有点荒唐。但去年我把《天之痕》通关后整整恶心了100天——不是游戏怎么着，而是对白和台词矫情得太过了。我只好误会脚本作者要么是假纯情，要么是真白痴，或者是生下来就在温室长大，无知纯洁没经历社会险恶，只知道白兔羊羔子是好人大灰狼是坏人，五讲四美懂礼貌过多造成语言功能贫乏。

游戏的对白是艺术的。说“他妈的”不会让你有点人样，但可以让你明白他是个人，活生生在眼前的世界里，和一切都脱不了关系。

我常想某一类游侠式游戏中的幻想太多，让人吃饭没味出气也累总有些压抑。至少我以为像李逍遥和韦小宝这些家伙只有一个就好，其实只有一个也不能把他当人看。这种游戏的内容不离开游戏还好，离开游戏和现实一对比就成了感情投资的浪费，让人后悔得想跳墙。可不拿他们当人你又能把他们当什么？当一个玩具吧。

觉



我心中真正的角色不是这种——尽管每次玩游戏都告诉自己，我需要真正的角色。结果那些所谓“最真实的角色扮演”不停被抛弃。直到1999年，在葛里斯特身上尝到了新鲜味道。99年末终于又从《银翼杀手》中得到麦考依的名字，“寻找真正角色”至此划上了句号。

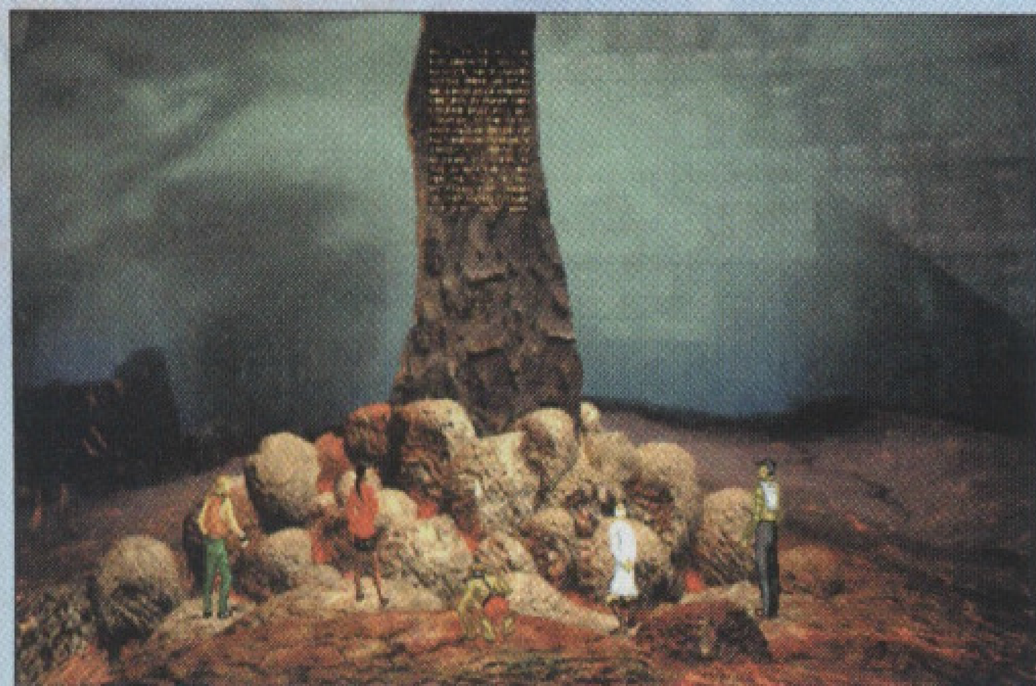
葛里斯特和麦考依都是倒霉蛋。如果你玩游戏又拒不承认自己非理性，那你想要的大约就是这样的角色——至少你能确定他是人不是角色，从他身上体会到的一切真实又不真实。于是你觉得世上有这样一种家伙还真不错，而你又肯定世上确实有这样的家伙，至少玩了这个游戏后你就不会认为他仅仅是个家伙了。

一再强调代入感的时候，我相信我自己很少对游戏中的现实因素产生强烈的冲动，对一些模拟真实的环境式戏剧产生这样迫切又直接的体会——全部生活的感觉不是一个“他妈的”就能换来。传统的骑士主义精神让人头大，武侠、骑士，然后是魔法、巫术，然后仍是武侠、骑士——如果这些使你不愿对游戏世界投以兴趣，葛里斯特和麦考依或者能重树你的信心，因为跌落在时代罗盘之外的虚无感完全没有了。









结果这个错觉又被我自己识破了——或许喜欢只是因为失去了《银翼杀手》和他的线索，在我才找到这唯一的“代入感”时我就失去了它，失去它之前我还没把对它的某种牵挂和体会穷尽。那时我知道这个游戏有13种结局，我玩出了4种。我想象它的其他结局，无穷无尽的思路就在游戏内外肆无忌惮地撕扯、蔓延和徘徊。

《银翼杀手》总算找了回来。在玩出第8个结局时我明白了，这个游戏已经“玩完”了，可我还是耐心地打出最后一种结局，以便印证我对错觉的某种发现。没错，是这样的，费尽心机把13种结局完成后，男主角倾刻就成了废物——不是游戏里而是在我心里，成了一个有名字有性格的伟岸骨架，和那些武侠、骑士，然后是魔法、巫术，然后又是武侠、骑士一样，和那些招摇在海报、招贴、广告、杂志封面，露出甜蜜微笑或冷酷表情的装腔作势一样，和其它那些游戏一样。

没有一种游戏不是错觉。

完了。

没有一种感觉是真实的，也没有一种感觉不真实。某人在代入游戏的想象，某人在代入某人的想象，某人在代入别人的想象。代入或不代入都是错觉，游戏的本性是要保证永远生硬屹立在光秃秃的某人或别人的臆想中，在遥远的地方取笑那些一开始就不该存在的牵挂和想法。

而我们对某种角色孩子式的爱就像某个少年在他生命成长过程中一个自生自灭的爱，这种幻想多于实际的“爱情”，在完成他从少年走向青年之后就自然结束了。至于那种自恋式的解剖，以为自己活生生融入了游戏，事实是至今为止我们都没有且无法代入角色，角色永远在生活之外，我们却自认为游戏可以把一切穷尽——或者这才是最大的错觉吧。

暑期已经来临，除了结束上半年的工作生活外，补丁铺也作了一个小的改动，在原有的基础上加上了补丁效果的文字说明。希望能为下半年打好一个良好的开始。本期可以说是收录了大量的“精华补丁”，4款游戏汉化包、多款游戏的修改器以及游戏相关的联机补丁等。其中3款英文游戏的汉化包最值得推荐，主打2款游戏汉化包由游侠补丁网独家制作，并且使用起来非常简单，且汉化效果出色。

■游侠补丁网 三枫

4款游戏中文汉化包

由于一期里面有4款游戏的中文汉化包实在是很难得的，所以特别依照原先的习惯整理成“礼包”，对于4款汉化包的效果是可以肯定的，使用起来也非常简单。对于已经安装英文版的玩家是非常值得使用的，至于没有安装的，也可以“收藏”一下。

1.《星球大战——杰迪武士Ⅱ》中文汉化包
Star Wars: Jedi Knight Ⅱ

《星球大战》作为最受欢迎的科幻题材的故事，最新一集的电影创下了美国票房的新高（个人感觉并不好看），此汉化包效果非常不错，原来必须先自己升级到1.3后才能使用汉化程序，而游侠补丁网制作的包含升级和汉化的程序，绝对值得推荐（游侠网小旅鼠制作）。

使用方法：运行子目录\Jedi2\jd2.exe，执行全自动安装程序即可。

补丁效果：1.03版升级补丁＋免光盘＋英文汉化。

2.《命运战士Ⅱ——双重螺旋》中文汉化包
Soldier of Fortune Ⅱ:Double Helix

大多数FPS游戏都因为是英文的关系，在剧情上会被忽略掉。对于这类游戏的相关汉化包相信谁都会喜欢的，这一次的汉化补丁虽然简单，但效果非常出色。只需在英文的基础上执行汉化程序，按自己的需要执行中文或英文游戏即可（游侠网小旅鼠制作）。

使用方法：运行子目录\Sof2\Sof2.exe，执行全自动安装程序即可。

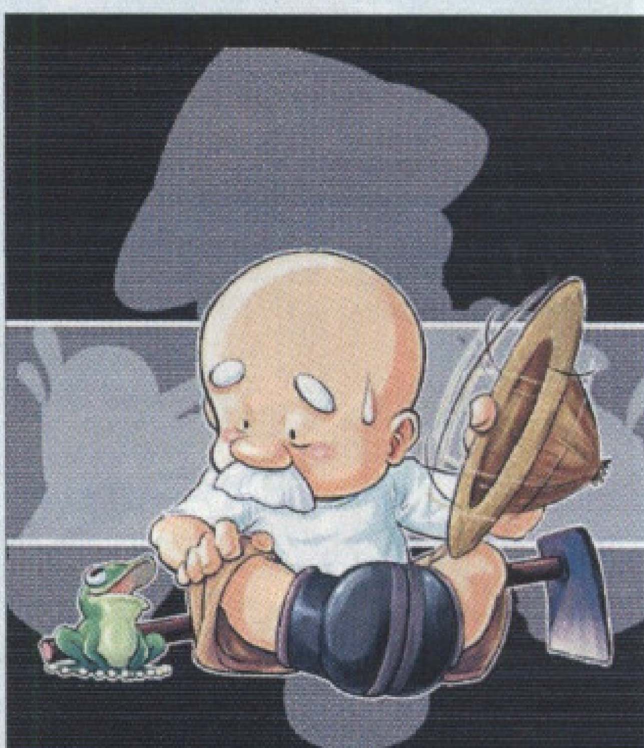
补丁效果：中英文双项选择。

3.《冠军足球经理智力问答》简体中文汉化包
Championship Manager Quiz

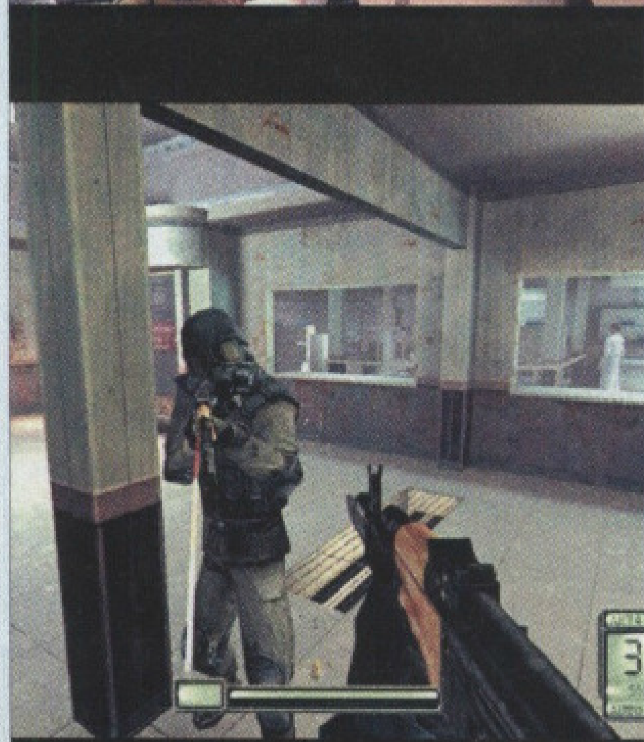
这款游戏收录了国外足球联赛的问题大全，内容非常广，就算你是一个非常地道的球迷也不可能完全正确回答里面的问题，先前的英文版相信“难度”更高，中文版比英文版容易接受。

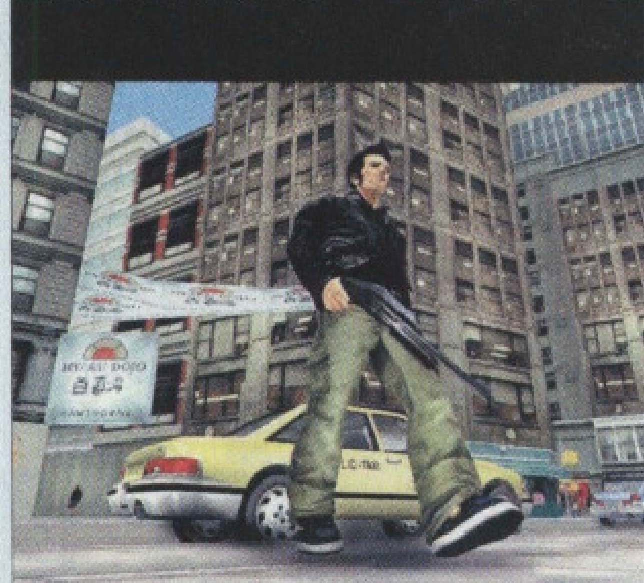
使用方法：运行子目录\Cmq\Cmq.exe，执行全自动安装程序即可。

补丁效果：中文汉化。









4.《大富翁6》繁体转简体汉化包
Rich Man 6

由于繁体版先于简体版推出，加上即使用了内码转换器部分文字依然显示为乱码。所以对于这款“中文转中文”的汉化包推荐程度绝对不低于“外文转中文”，此次《大富翁6》采用即时/回合的双项选择功能，再加上全3D的游戏画面，虽然比不上巅峰时期的3代和4代，但与5代相比还是可以接受的。

使用方法：运行子目录\Rich6\Rich6.exe，执行全自动安装程序即可。

补丁效果：把原先的繁体文字转换成简体。

《大富翁6》联机补丁
Rich Man 6

网吧很少能看到有人玩《大富翁》系列的，不是因为不吸引人，而是3代、4代不支持局域网，只能坐在一台电脑前，大家轮流用鼠标操作，而5代虽然增加了多人游戏，但即时模式的游戏方式很难让玩家接受。于是6代除了重新调整了游戏模式，另外在局域网方面的支持也非常出色。所以在网吧里安装《大富翁6》，对于吸引玩家来玩还是有帮助的。

使用方法：复制子目录\R6\R6.exe到游戏目录，执行补丁程序即可。

补丁效果：支持局域网（网吧）联机。

《大富翁6》光盘补丁

Rich Man 6

《大富翁》的第6代，全3D的游戏画面、即时回合双项游戏方式、改进过的卡片道具系统，虽然听上去非常不错，但对于大多数的老玩家来说，6代给人的感觉已经不像以前在玩3代或4代的感觉了。客观地说，6代整体表现还是不错的，假如你从没有玩过《大富翁》系列，那这款新作还是值得推荐的。

使用方法：复制CD2的Sound文件夹到游戏目录，把子目录\Richman6\Richman6.exe复制到游戏安装目录（可先把原执行文件改名）即可。

补丁效果：游戏时不用放入游戏光盘。

《英雄无敌Ⅳ》V1.3升级档

Heroes of Might and Magic Ⅳ

虽然1.3版尚未加入联网对战的功能，但在游戏的执行效率上得到提高，包括修正了长时间进行游戏后速度会变慢、地图编辑器占用内存高等问题。对于在1.4中将添加联线功能的消息相信还是有可能的（游侠网三枫制作）。

使用方法：1.0版的玩家请使用子目录\Hero\Hero4_10_13.zip里的文件升级；1.2版的玩家请使用子目录\Hero\Hero4_12_13.zip里的文件升级。先复制Origin文件夹里的文件到游戏目录，然后执行官方升级档。在升级完成后，复制Crack里的文件至游戏目录。

补丁效果：游戏升级至1.3版，并带免光盘效果。

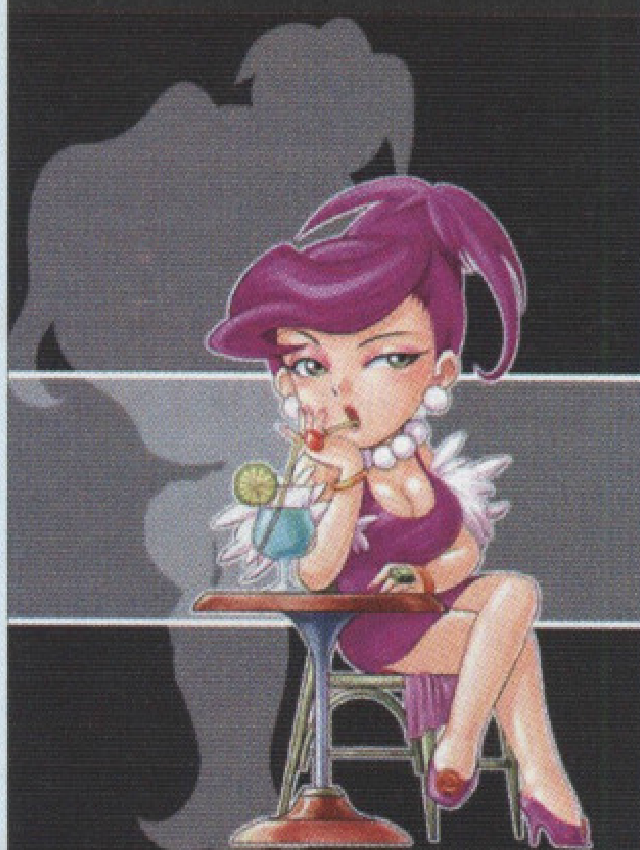
《世界杯2002》属性修改器

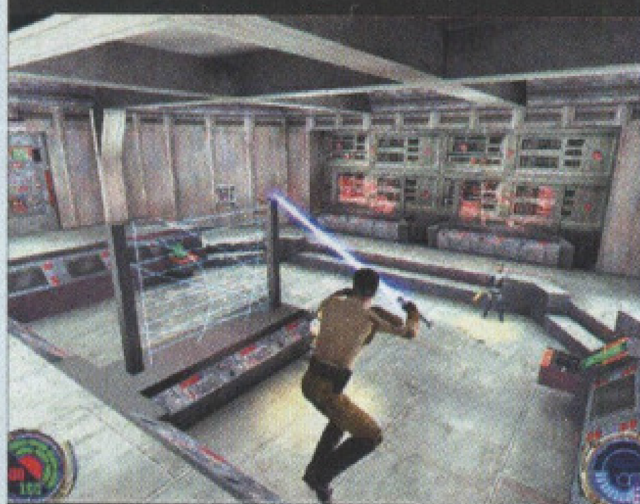
2002 FIFA World Cup

叫“修改器”应该不太确切，作者称之为“特殊选项配置工具”，可以用来激活全明星模式、平衡各球队能力值、视窗运行的模式、锦标赛模式等，效果只能说比较有趣而已（感谢剑宇潇湘独家制作并提供）。

使用方法：运行子目录\Fwc\Fwc.exe后，把制作完成的soccer.ini文件复制到游戏目录即可。

补丁效果：可激活《世界杯2002》中的几种特殊模式。











《侠盗猎车Ⅲ》属性修改器三合一包

Grand Theft Auto Ⅲ

共收录3款修改器，部分功能相同，所以一般只需任选一个修改器使用即可。不过推荐使用“GTA3 Ultimate Trainer”，功能非常多，包括获得武器、金钱、生命值、坦克等。

使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\Gta3任选一款修改器即可。

补丁效果：无敌、获得所有武器等。

《命运战士Ⅱ——双重螺旋》联机补丁

Soldier of Fortune Ⅱ :Double Helix

多人模式下的《命运战士Ⅱ》整体表现比单人模式更为出色，对官方战网的人气还是可以肯定的，对使用宽带的玩家连到国外战网进行游戏还是行的。不过，多人模式下《命运战士Ⅱ》的汉化包无效。

使用方法：复制子目录\Sf2p\Sf2p.exe到游戏安装目录即可。

补丁效果：连接战网。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》万套完全装备库V9.0

Diablo Ⅱ： Lord of Destruction

只要有新版本的装备库，都会收录到补丁铺，毕竟这是游侠补丁网独家制作，得到广大网友的支持，并且会继续更新下去。如果你已经下载了以前的8.0版本，请升级到9.0版，如果你从没使用过本装备库，请使用9.0完整版。本补丁包已经附带最新支持《毁灭之王》V1.09d的Shadowmaster修改器。

使用方法：有8.0版的玩家请使用子目录\D2\V90UPDATE.zip里的文件升级；新玩家请使用子目录\D2\D2ITEMALL.zip里的文件升级。选用任意一款《毁灭之王》的修改器就可导入这些装备和存档。

补丁效果：导入“全装备库”的任意装备进自己的游戏存档。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第08期
《大众软件CD——大众游戏》2002年第08期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

《圣女之歌》超级战斗秘技测试有效

在战斗中按Alt+Shift+K，即可获得战斗胜利。

《太阁立志传Ⅳ》简易金钱修改法

搜索金钱“文”去掉两个零，如：212贯200文，搜索2 122即可；如改为999 999，则为99 999贯900文。

时空侠影

用UltraEdit-32修改器进行修改：

1.生命值。主角的地址：0013ca90h（从第2列开始）；萱萱0013d780h（从第1列开始）；由于游戏设定达到最高级别后生命值变为0，因此建议经验值不要超过800万（此时大概90级左右）；另外萱萱的经验值不要过早地修改，因为开始无论她的级别多高，到她中毒后无药可治决定随主角到昆阳时的级别都是37级，此时再进行修改；本游戏的升级方法为游戏修改后，每战斗过一次升一级，此时生命值和内力值全加满。

2.金钱的地址是0013ca80h（从倒数第7列开始），为方便起见，可以直接输入最大数即FF FF FF，就将拥有怎样也花不完的钱。

3.药品的地址是：千年人参（生命值加满）0013c7e0h（第2列）；金牛蝉（内力值加满）0013c7f0h（第6列）。有这两样药就不需要其它的了，建议直接改为最大值255个，即FF。

4.武器。最强武器当然是龙吟剑，地址是0013c770h（第10列）；最强战甲是精膝甲，地址是0013c7b0h（倒数第3列）。

好啦，如果一开始主角有此装备、药品、生命值（级别），保证你所向披靡，百战百胜。

侠盗猎车Ⅲ

测试有效

Grand Theft Auto Ⅲ

在游戏中输入以下密码即可：

gunsgunsguns：获得所有武器
ifiwerearchman：获得额外金钱
gesundheit：生命值全满
morepoliceplease：较高的通缉模式
nopoliceplease：较低的通缉模式
giveusatank：获得坦克
bangbangbang：摧毁所有车辆
ilikedressingup：改变装束
itsallgoingmaaad：疯狂的行人
nobodylikesme：所有的行人都攻击你
weaponsforall：行人互殴
timeflieswhenyou：时间加速
madweather：游戏时钟非常快
boooooring：更快的游戏进程
turtoise：获得100%盔甲
skincancerforme：天气晴朗
ilikescotland：多云
ilovescotland：下雨
peasoup：有雾
anicesetofwheels：隐形车辆
chittycittybb：飞行车辆
cornerslikemad：改良的汽车操控
nastylimbscheat：血腥模式

少年行

按Shift+‘–’号开启秘技，输入：

SUPER CHARACTER：主角无敌
FULL FOOD：自动补充食物
SHOW ME THE MONEY：增加金钱10 000
FAST CHARGE：快速修炼模式
KILL KILL KILL：一击必杀功能
SUPER BODY：超级装甲
GRASS MAN：补充所有的药品
EXP HOME RUN：获得10 000经验值

《灵魂使者》最新秘技

在游戏中按下“/”然后输入以下密码即可：

iamgod：无敌模式
smoghead：生命值全满
debug on/off：调试模式开关
iamgoddess：最终关卡无敌模式
giants：杀死屏幕上可见的敌人
enabled fly：飞行模式开关
active drop：在飞行状态中着陆
all weapons：在调试模式中列出武器名称
gimme (item_name)：获得指定物品
foghack：取消迷雾
switch：切换到最近的敌人视角
opensezme：开启所有的门

本期秘技由新浪网游戏世界提供。
http://games.sina.com.cn/

金山游侠2002

用《金山游侠2002》修改《圣女之歌》

《圣女之歌》不能切换，因此只能用《金山游侠》在游戏中弹出修改。基本能力值的修改就不用多说了，提醒大家可以利用联合查找更迅速定位，比如HP、MP、SP的位置就是连续的。

装备修改：当你在物品栏中有物品以后，比如海草，你跟踪查找海草的个数，找到存放的地址以后，用地址编辑，很容易发现在该位置后不远处有很多FF FF 00 00，其中FF FF代表物品编号，后面的00 00表示物品数量，修改这两个值就可以得到任意物品。这里列出常用的物品编号。人鱼环：18；鹿角双手刃：1D；导盲杖：22；神秘杖：23；鹿角剑：2C；家传宝剑：2D；强化弓：35；龟壳帽：40；人鱼衣：4E；鹿角护甲：54；鹿角铠甲：5E；鹿角护肘：68；羽毛靴：72；猎人靴：73；鲸骨护甲：7B；82～88是各种饰物；96以后是各种特殊物品。

魔法石修改：25个魔法石在内存中是这么分布的：从A到Th魔法石是1～24个，正中的Ul魔法石是最后一个。有用01表示，没有用00表示。当你获得至少一个魔法石以后，先算出它的位置，假设你有了魔法石I，根据用户手册第25页的图，那么位置就是8，新建任务，然后查找00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00。当有了第二个魔法石以后，假设是H，那么再找00 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00。如此经过几次查找以后就可以找到唯一地址，用地址编辑，把内存中连续25个字节的00都改为01就可得到所有的魔法石。

最后大家可在《金山游侠2002》中把查找结果存下来，或制作专用修改器，这样下一次游戏就可以很方便地进行修改。



专题讨论

当网吧不再是游戏的天堂

■供稿：新浪 慕容 编辑：《大众软件》林晓

前日，文化部出台了远较过去为严格的网吧管理规定。随后，小型网吧基本消失，网吧中玩游戏的人也少了很多。网吧是造成青少年沉溺游戏的必然原因吗？对网吧的这一严格管理会不会影响在线游戏的发展？怎样才能更好地享受网吧提供的快捷低价网络服务？读者你的意见呢？让我们先听听玩家对此怎么说……

新浪网友 duke5dcn

中国毕竟是一个有5000年历史的文化古国，它所孕育的每件事都有很深的道理，并非表面所见。我虽然觉得查封“过”了一点，但我更认为游戏产业需要健康的发展，而任何革命没有牺牲是不成的……

新浪网友 zhang0649

学生沉迷网吧游戏，并不能就说是网吧的责任。网吧不打游戏那叫网吧吗？如果禁止游戏，只准上网，我想这个行业很快就会消失。我就是一个搞网吧的，我很清楚如果不搞游戏，我只有关门。可能有人会说：“不玩游戏，可以上网啊”。但大家可以看看，上网除了聊天、看点新闻还能干什么，对普通老百姓能有什么吸引力。老实说如果我有孩子我宁愿让他玩游戏。我就很喜欢玩游戏，我觉得没什么不好，健康的游戏让我学到许多书本没有的东西，让我真正体会到人的价值。

新浪网友 yuanfeng

对网吧来说，国家应该进行管理。但任何事物都有两面性：的确有人在网吧上网导致整夜不归，或者成绩下降；但是不能说网上有黄色的反动的内容就要限制网吧的发展。就像改革一样，窗户打开了，新鲜空气进来了，苍蝇、也蚊子进来了，但难道就不改革了吗？肯定不行。我认为矛盾关键在于个人上网费用太贵，对于我们这些网虫来说，网吧是上网最经济的地方，如果要禁止网吧这一新事物，国家就应该大幅度降低上网费用，让老百姓在家就可以上网，这样的话网吧或许可以禁止下来……

新浪网友 laolanm2817

罪过不在游戏，也不在玩，而在于管理，在管理部门和管理方法，在于引导。这虽然是老生常谈，但是，是真理。只可惜我们的领导注意管理多而忽视了引导。无论是学校还是家长都把主要精力放在学习成绩上，思想教育抓不紧。现在的孩子们厌学的多，原因大家都清楚。可没有一个人办点正事。一边说减负，一边大搞重点校大抓升学率。双头蛇该朝哪边走？！

新浪网友 阿布鸟

应用理智的态度来看待此问题：1、网吧影响青少年是不可否定的，但原因出在对网络有益一面宣传不足。在大多网民刚上网时只是出于好奇进入禁区，因对坏东东坏处宣传不足，多数人自然上瘾，而且这部份人还没看到网络的好处时已被坏东东所吸引，改正已较难。所以，对青少年上网提前教育刻不容缓！2、这一管理方式对网络游戏发展的影响是必然的。必竟中国人民普遍收入较低，而上网费和电话费之高却令人无法承受（与国情有关）。又只网吧是经济的长时间上网方式，关闭大量网吧应酌情执行。3、家长对于孩子去网吧应采取鼓励态度，就像鼓励多坐公交车这种政策一样。但要有家长或像计算机老师这样的成人指导。我不同意限制上网日期的规定，好比限制出门日期一样。因为中国是个与国际接轨的大国，而网络是与国际接轨的窗口，是现代化的标志！

新浪网友 晓伟_37

我有这样的经历：从这家到那家——学校周围的20几家网吧都被老师、家长知道了后，就钻进私人开的“黑网吧”。那里的确不需要顾忌一切对于网吧的相关条例，爱怎样就怎样。我去过一次黑吧，因为大网吧都满机了。到了那才发现，都是“成年人——黄页”+“未成年人——游戏”，我哥马上把我带了出来。这种情况在大网吧其实也不少见，反正去网吧的青少年必将收到游戏与色情的影响。相关部门平时也检查，但网吧老板屏蔽了桌面，他们就什么也看不到，也不知道为什么？只是偶尔看到在玩游戏的会抓出来教育，并且联系家长。不过被抓的几率微乎其微，躲在小型的“黑网吧”，想抓就更困难了。不知道如果这样下去，那些在网吧里的学生们的未来会变得怎样？

新浪网友 红袍法师

我不认为网吧是青少年沉迷于游戏的主要原因，没有网吧在家也可以玩游戏。当然，网吧加强管理也是好的，毕竟现在没有电脑的人还有很多，希望有一个好的环境。限制网吧不等于限制网络游戏，只要是游戏本身做得好，无论是什么类型的游戏玩家都愿意尝试。

新浪网友 langzili4

上令下达，是中国有史以来难以实现的难题，上有政策下有对策这句话不知流传了多少年，政策如何得以贯彻执行是应切实优先考虑的问题！严打网吧绝对没错，但是否会像其它政策一样，燎原大火一过，野草又生？

榜单、榜评以及其它……



聊天室OP（管理员）：冰雪之狐

夏日炎热，蚊叮虫咬，长夜漫漫，唯有游戏消遣，我以为只我这般痴迷，却不料你也如此……

晶合后院 库虾

其实《赵云传》算一款比较好的国产游戏了，我通关用了大约40个小时。说到难，就是荆西山的湖底和日月大营了。我打荆西山用的雷神书，日月大营里的那无数妖术师和祈祷师只好一个一个地用李广弓射死，蛮枯燥的。当时武器基本就是磨坏了换新的，最后打修罗吕布似乎用的雷光剑，修罗吕布没有南化老仙难打呀，顺便说一下，我没有用秘技。

（呜呜，感动，狐狸以为现在有耐心磨RPG的人已经成熊猫了，没想到这里还有一个……大家来参观啊！不收费。）

晶合后院 欧阳烟

“仙剑”无疑是经典，无需质疑。讨厌“仙剑”的原因，因为有些人总是把“仙剑”放在口边——他们对现时的游戏失望，因此怀念过去玩“仙剑”时的陶醉与感动。从客观上讲，就当时的游戏制作的总体水平，“仙剑”绝对是不可动摇地凌驾于颠峰之上，但放于今日，恐怕不少人看到DOS的画质就将游戏卸了，在重重的迷宫+地雷后也剩不下多少人坚持了。怀念过去，还是要展望未来。至于“仙剑”本身，只是一个无法超越的高峰，它的神化是因为它远远超越了其它同时代的作品，而以后若有游戏要超越“仙剑”在玩家心中的地位，就要远远超过它自己同时代的游戏，而不仅仅超越“仙剑”。人类的一切行为终将归结于厌倦。

（又是“仙剑”，论坛上有关的口水已经太多了。不过，不得不说欧阳烟还是有见地的。）

陕西 段晨

光是我们年级，玩《金庸群侠传Online——决战光明顶》的就有100多人！我想结交更多玩这个游戏的朋友！游戏里我也叫段晨，外号叫天煞孤星，是武当派的，我在西安GSI服务器，在Game中写信给我吧。

（居然在这里做广告？！大家注意了，PPMM千万不要去找他哦！呵呵。）



辽宁 刘巨洋

《秦殇》会上排行榜吗？我是个历史迷，而且对目标的产品特别有信心！当然参加秦文化问题回答了，我希望能中奖啊，这样就会有一些Money使我的午饭更丰富，我也不至于骨瘦如柴了。

（《秦殇》的未来是很乐观的，不过狐狸真心地劝你：游戏诚可贵，健康价更高。可不要为了游戏而失掉健康啊，万一挂了可没有进度能读了重来的。）



北京网星金牛：小龙圣

榜单上的网络游戏是越来越多了。我希望网络游戏练级花样多点，不要单一的只是打怪物；新地图对等级限制少一点，让等级低的菜鸟一样可以走遍地图；任务多样化，不要老是那几套。

（美好的愿望，相信游戏设计人员也是抱着同样初衷做游戏的。）

湖南 宁坚

这是一段高手的告白：想当年玩RPG，是为了多看几个人杀人杀怪；想几个月前玩即时战略，是为了看一堆人相互残杀；想现在玩FPS，是为了自己体验杀人的感觉；想未来玩游戏，是为了自己杀自己……

（怎一个“杀”字了得。告白让人心寒啊，游戏是为了体验杀戮的快感么？但愿大家不要向这样的方面发展。）

贵州 Three

我爱“星际”！我爱CS！但是“星际”的战网怎么不能上了，CS的战网怎样上啊？

（请确认你用的是正版。）

河北 迪迪

我的榜单上5个游戏中的3个与《魔法门》有关，还有一个是纸牌。我对益智类游戏情有独钟，最喜欢“大富翁”，我第一次玩它的时候，竟对父母说暑假要去炒股票！但5代实在太使我失望了，简直是狗尾续貂！大软上介绍6代又加入了回合制，采取了3D画面，改进很大，我又开始盼望了。游戏的功能应该是这样的：它应该带给我们幻想和激情，而不仅是乐趣！

（呵呵，和狐狸的爱好和看法相同呢！游戏可不仅仅是消磨时光的工具啊！从狐狸偷窥隔壁田震的结果看，《大富翁6》……快去买吧，正版的哦！）

福建 庄韵雅

各位玩家，还有大软的小编们，记得用电脑一小时后要做眼保健操哦！

（差点忘了，谢谢提醒。美丽人生，关门！放音乐！）



“天下风云出我辈，一入江湖岁月催……”记得这是当初看《风云再起》的时候，东方不败独自吟诵的诗句。虽然记忆中的情节很多已经模糊，但是林青霞两道斜飞入鬓的剑眉，透露出的杀气和落寞，却时常出现在我的梦里。

武侠小说、电影和游戏，是狐狸孤独的时候，陪伴度过漫漫长夜的最忠实伙伴。因为喜欢武侠，所以最开始接触的游戏就是武侠RPG；因为喜欢电影，所以也会执着于《最终幻想》的画面。所有这些，加上记忆中昏暗的灯光，融合在一起，就构成了已逝的学生时代中影影绰绰的离合悲欢。

时间的车轮已经转到了2002年6月，当我拿到本月的榜单，看到众多长留不去的那些熟悉面孔时，我在想，这些游戏在榜单上停留了这么久，寂寞否？是什么让它们长居榜单之顶，逡巡不去的呢？

NO.1，《半条命——反恐精英》；NO.2，《星际争霸》；NO.3，《石器时代》；NO.4，《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》……与5月底的名单相比，几乎没有什么大的变动，那些经典游戏面目依然，正如我们每个人的生活每天单调而无聊的重复一样。

行走于荣光与寂寞边缘

晶合实验室 冰雪之狐

有人说，人最大的悲哀，也许就是记忆的存在。如果什么都可以忘记，以后每一天都会是一个新的开始。过去的喜怒哀乐都归于尘埃，就如同喝了“醉生梦死酒”，不会有任何的留恋。

可是，大多数人还是无法忘记，特别是这些游戏不仅仅带给我们欢乐和痛苦，也将我们青春的记忆慢慢地磨去，每个人对游戏的怀念，也就多了一种沧桑的味道。当不能再拥有的时候，唯一可做的，就是令自己不要忘记，因为，这是我们最后的财富。

因此，面对榜单上众多的老游戏，我无法有什么抱怨。它们长久地留在榜单上和我们的记忆中，是无法改变的事实。我理解它们对于我们的意义，就如同初恋情人的玉照，始终会留在隐私的箱底。

榜单静静地躺在桌上，字迹在眼中已经开始慢慢地模糊起来；而一个个熟悉的游戏名字，却逐渐从狐狸的脑海中滑过，幻化成一幅幅鲜活的画面：小巷中手持AK疯狂地奔跑，高地上英勇的护士和枪兵，亚马逊战士矫健的身影，长坂坡白马银枪的赵云……不知对大家来说是什么画面，是喧闹的网吧？寂静的长夜？还是通关后失落的空虚？

时间的长河依旧川流不息，暑期中，有充裕的时光需要游戏来陪伴我们度过，因此，国内外的游戏大作也在酝酿出炉。即使时间未到，也有一些耐不住寂寞的先跳了出来。《魔法门之英雄无敌Ⅳ》就是在万众期待之下，一举杀进榜单前5的好汉；《命令与征服——叛逆者》也新出现在前20名。而本月有5款网络游戏上榜，更隐喻着平静背后的骚动。暑期将至，会有更多的新作将老作品挤出榜单。《大富翁Ⅵ》、《魔兽争霸Ⅲ》以及E3上大受好评的国产游戏《秦殇》等，都是等待竞争的可畏候选“后生”。只是，当现在榜单上熟识的面孔被取代了之后，不知玩家们又会怎样怀念它们曾经的存在呢？不知现在年轻的玩家们，是不是对每一款游戏，也像狐狸这样倾注了自己各种各样的情感，不舍得把它从记忆中抹去。所谓“衣不如新，人不如旧”，游戏又何尝不是？《新剑侠情缘》和《新仙剑奇侠传》能够携手上榜，应该也是托了众多像狐狸这样玩家的福。

世界杯和NBA总决赛都正在如火如荼地进行着。4年前，也是这么炎热的时分，齐达内、乔丹和《大航海时代Ⅳ》陪伴狐狸度过了大学中最后的美好时光；4年后，“齐秃”和乔丹都在这个时刻褪去了光彩，而在新机器上运行的《大航海》，也早已失去了那慢悠悠的航海味道，只有在通关时那洁白的鹅毛笔和哗哗的海浪声依旧。幸好，在榜单上，我还能看到很多老朋友或它们后代的面孔，让我在闲暇之余，去找寻当初曾经和朋友们一起快乐的感觉。我想，这也就是老游戏对我们的意义吧。

愿所有的玩家，都有一个快乐而难忘的暑期。

狐狸外传

冰雪之狐，男，年龄20几许。来自西域边陲，本非中原人士。大学毕业后恋栈不去，混迹于京城之间。平生雅好甚多，不过最爱游戏与涂鸦；也曾在网上灌水拍砖、挖坑不埋。近日终于觅得机会，混进了仰慕已久的大软，为了自己和所有玩家的美好未来而共同努力。希望玩家们能对狐狸的工作多多提出意见。拜谢。

2002年6月幸运读者

幸运读者特别奖：价值100元的165上网卡以及《秦殇》、《红月Ⅱ——天空之城》游戏各一套。

获奖者：辽宁省鞍山市 于芳芳

幸运读者奖：价值100元的165上网卡以及《红月Ⅱ——天空之城》游戏一套。

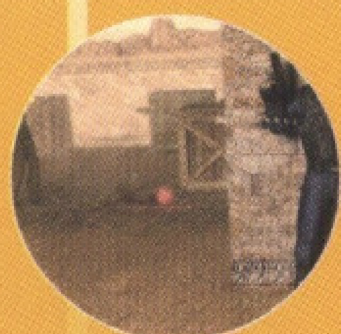
获奖者：

江苏省南通市 何 梁	广东省清远市 邓旭明
湖南省长沙市 张 欣	山西省太原市 郭 华
海南省海口市 黄宏江	福建省南安市 陈金纯
山东省德州市 赵 凯	河北省泊头市 张成承
广西省河池市 黄 波	

（本期奖品由般若心语广告公司提供）

GAME

龙虎榜——我正在玩的游戏

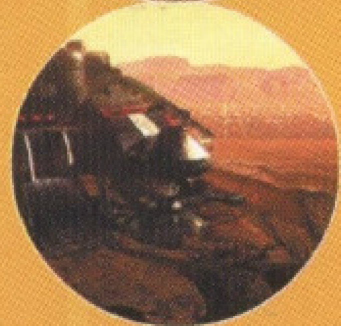


1 半条命——反恐精英

 3216票 出品：SIERRA

发行日期：2001年 国内发行：奥美

乐趣尽在配合中。 北京 王奇伟

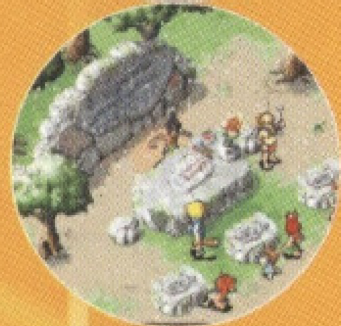


2 星际争霸

 1776票 出品：BLIZZARD

发行日期：1998年 国内发行：奥美

姜还是老的辣。 陕西 倪亚丰



3 石器时代

 1695票 出品：JSS

发行日期：2001年 国内发行：智冠电子

Walker，昨夜我梦到年兽了！ 山东 孙昊晨

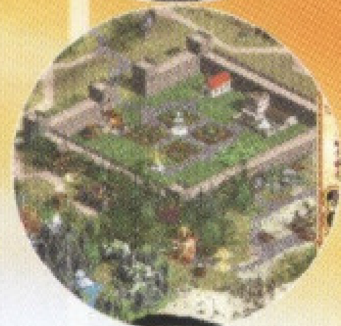


4 暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王

 1210票 出品：BLIZZARD

发行日期：2002年 国内发行：奥美

为什么又没打掉好东东？ 江苏 fly



5 魔法门英雄无敌Ⅳ

 NEW 921票 出品：3DO

发行日期：2002年 国内发行：育碧软件

英雄一起闯江湖。 四川 Duck Lu



6 FIFA2002

 854票 出品：EA

发行日期：2001年 国内发行：电子艺界

过去的就让它过去吧，前途依然是……美好的。 新疆 Lily



7 轩辕剑Ⅲ外传——天之痕

 716票 出品：大宇

发行日期：2000年 国内发行：育碧软件

纵有天可补，仍留心中痕。 甘肃 张灿

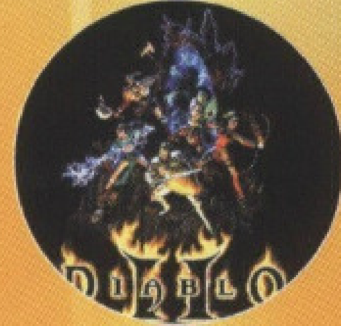


8 传奇

 558票 出品：ACTOZSOFT

发行日期：2001年 国内发行：育碧软件

传奇游戏造传奇！ 深圳 波波



9 暗黑破坏神Ⅱ

 536票 出品：BLIZZARD

发行日期：2000年 国内发行：奥美

无尽的黑暗…… 河北 皮皮



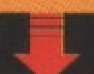
10 魔力宝贝

 522票 出品：ENIX

发行日期：2002年 国内发行：晶合时代

朋友多了路好走。 江苏 加肥鹅

11 三国赵云传

 494票 出品：第三波软件

发行日期：2001年 国内发行：第三波软件

12 新剑侠情缘

 407票 出品：金山西山居

发行日期：2001 年 国内发行：金山软件

13 新仙剑奇侠传

 371票 出品：大宇

发行日期：2001 年 国内发行：中青旅创先公司

14 盟军敢死队2——勇往直前

 334票 出品：PYRO

发行日期：2001年 国内发行：新天地

15 幻世录2——魔神战争

 NEW 259票 出品：奥汀科技

发行日期：2002年 国内发行：寰宇之星

16 命令与征服——叛逆者

 NEW 235票 出品：Westwood

发行日期：2002年 国内发行：电子艺界

17 金庸群侠传Online

 198 票 出品：大宇

发行日期：2001年 国内发行：智冠电子

18 重返德军总部

 194票 出品：id

发行日期：2001年 国内发行：天人互动

19 龙族

 NEW 191票 出品：esofnet

发行日期：2001年 国内发行：第三波软件

20 地球时代

 187票 出品：SIERRA

发行日期：2001年 国内发行：奥美

注：游戏发行日期以官方正式发行日期为准，本期游戏榜单信选和网选截止日为2002年6月6日。